●平成12年2月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第2号 通巻8号

冒険ガイド第2弾 ポケットモンスター金・銀 52P!!

Monthly ファミ通64+(プラス) [2000.02 12/21発売号]

ファミ通64+ ロクヨンプラス

2000.02 52ページ付録付き特別定価 550円

任天堂全面協力



巻頭インタビュー 元祖パソコン少年はこうして遊んでいた・チュンソフト 中村光一







速報 スーパーマリオRPG2/星のカービィ64

糸井重里のバス釣りNo.1・決定版!

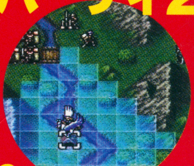






徹底解析 ドンキーコング64/マリオパーティ2





新作紹介 スーパーロボット大戦64/ファイアーエムブレム トラキア776

悪魔城ドラキュラ黙示録外伝~レジェンド オブ コーネル~

発売前なのに名作の保証つきGBゲーム カードヒーロー





ファミコンにはじまる任天堂のプロダクトを総括!

特集 Beyond the N Ages



ファミ通一族 陰謀2000

どこよりもくわしい ランドネット情報局連載!


Nintendo
新作ミニゲームがぎゅぎゅっと64種類！
WELCOME!
WANTED
マリオパーティ
MARIO PARTY 2
パーティゲーム
1〜4人用
振動パック対応
12月17日(金)発売
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
任天堂株式会社　本社　〒605-8660　京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp
NINTENDO64
N と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。
©1999 Nintendo ©1999 HUDSON SOFT


NINTENDO64
Let's! パーティ〜!!
おじゃましま〜す
ビビアン
パーティに招待されました
ミニゲーム
大増量
みんな
もりあがってる〜!
わ〜!!
た〜のし〜い!!
おもしろ〜い!



アスキー ツクール シリーズ
シナリオ担当
木村 和宏(通称:リーダー)
グループの司令塔。
ゲーム制作の指揮をとる、頼れる総監督。
キャラクター担当
田辺 理菜(通称:リナちゃん)
趣味は絵を描くこと。
明るい笑顔が仲間の和に咲く、紅一点。
相
行動力バツ
三度のメ
攻略できるか!?ボクらの
めざせ!! 賞金1,000万円
第5回アスキーエンタテインメント
ソフトウェアコンテスト開催決定!!
期間など詳細は続報を待て!!



モンスター・
アイテム・
マップ担当
艮介(通称:リョウ)
のワンパク小僧。
りサッカーが好き。

ゲームバランス担当
彦根 博之(通称:ハカセ)
頭脳明晰、冷静沈着。成績トップの優等生。
暗算は負けたことがない。

最強RPG!

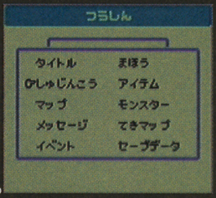
ゲームボーイカラーでRPGを作っちゃおう!

スーパーファミコンやプレイステーションなどで好評を博したRPG作成ソフトが、ついにゲームボーイカラーに登場だ! その名も『RPGツクールGB』。うれしいことに、設定はいたってシンプル。いままでのような複雑さがなく、カンタンな作業のみでゲームづくりが楽しめるのだ。



アイディア次第で広がる、コミュニケーション!

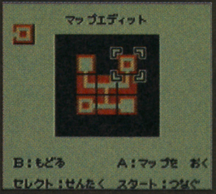
自分の力作を友達に楽しんでもらったり、友達の作品に挑戦したり…。ゲームボーイカラーの通信ケーブルを使えば、作成したデータのやり取りができるゾ。仲間同士でキャラクターやアイテムなど、作成の担当を決めれば合作による壮大なゲームの完成だ。さあ、楽しい世界をどんどん広げよう。



主人公からダンジョンまで、作成はとにかくカンタン!

ゲームの主人公は、あらかじめ用意されたキャラクターの中からチョイスして、名前とステータスを設定。冒険の舞台となるフィールドマップは全部で4つ!森や山、お城などのマップパーツを配置するだけで完成だ。ダンジョンもこの方法でカンタンに作れるゾ。モンスターは最大72種まで作成でき、一度の戦闘で3体同時に出現させることもOK。魔法は最大40種、アイテムは115個も作れるのだ!カンタン操作で、こんなにも本格的なゲームが作れちゃうとは涙モノ。この世にたった一つの、ロマンあふれるゲームを作ってくれ!!





RPGツクールGB™

2000年3月発売予定
価格未定
COLOR専用
ゲームボーイカラー
ゲームボーイ
通信ケーブル対応

ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー


ゲームボーイカラー専用カートリッジ
機動戦艦ナデシコ
Martian Successor NADESICO
ルリルリ麻雀
今度はマージャンで艦長キメるって…
「まっ、せいぜいがんばれば？」
ブリッジ に やってきた
ルリ「‥バカばっか」
ユリカが、そしてルリがしゃべる!!
艦内をくまなく歩いてコミュニケーション。
艦長の座を巡りナデシコ艦内はヒートアップ。
「マージャン大会」の火蓋は切って落とされた。
数々のライバルたちを倒してシナリオモードを勝ち進め！
VSキャラクターセレクト
キャラクターをえらんでください
Aボタンで 決定します
Bボタンで メニューにもどります
フリー対戦モード登場するキャラは総勢30人!!
二人通信対戦可能。熱く戦え!!
あ‥つもっちゃった
残り05まい
41000点
パーツを集めてトレカを完成させろ!!
なんと!完成したトレカは、ポケットプリンタで出力可能。
GAME BOY COLOR
COLOR専用
12.24 ON SALE!
KIG-9
税抜価格¥3,980
●16MB+64K+BB
●通信ケーブル対応
●ポケットプリンター対応
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。 イラスト:堀内 修 ©1999 KING RECORDS / GANSIS
http://www.kingrecords.co.jp
KING RECORDS
STAR CHILD

CONTENTS

ファミ通64+

アスキー
1999年12月21日発売
特別定価 550円（税込み）

PRESENT seeP.135 このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

アイコンの見方



ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。

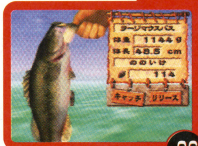


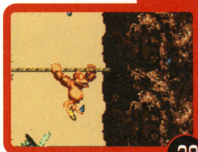
※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。


P18


P12


P30


P36


P38


P64


P80


P88


P98


P114



ファミ通64+2月号

COVER

キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン／村田順一

発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111（大代表）

発行/株式会社アスキー

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

64+ MONTHLY DATA

2000.02

売り上げ TOP10

●集計期間● 1999年10月25日～11月28日

1 ポケットモンスター 金・銀

→- NEW

1,864,049本 累計1,864,049本

任天堂 1999年11月21日 各3,800円



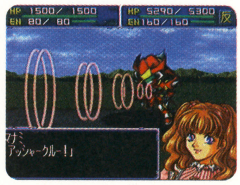
発売から1週間しか経っていないのに、180万本以上を記録し、見事1位に輝いた『ポケモン金・銀』。発売日の11月21日には、大行列ができた販売店もあったようだ。

2 スーパーロボット大戦64

→- NEW

105,106本 累計105,106本

バンプレスト 1999年10月29日 7,800円



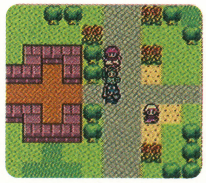
ジャイアント・ロボやゴッドマーズなど、新ロボットが追加され、さらにGB版『スパロボ』とのデータ交換も行えるのだ。もう他機種の『スパロボ』じゃ満足できないぞ！！

3 ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II

↘1

73,085本 累計516,385本

エニックス 1999年9月23日 4,900円



FC版の『ドラクエ』が発売されたのが、10年以上も前のこと。当時の人気もすごかったけど、つねに上位をキープしているGB版も、引けを取らない人気の高さだ。

4 ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ

↘2

43,594本 累計1,232,494本

任天堂 1999年1月21日 5,800円



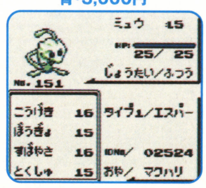
クリスマスパーティーやお正月など、たくさんの友だちが集まったときにオススメの1本。なかなか勝利できないという人は、オートハンデ（セレクト）を利用しよう。

5 ポケットモンスター 赤・緑・青

↘4

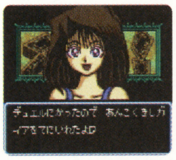
44,645本 累計5,504,499本

任天堂 1996年2月27日 赤・緑3,900円 青・3,000円



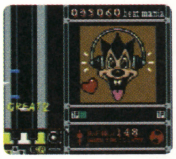
151匹目のポケモン"ミュウ"。幕張メッセで開催された"NINTENDO SPACE WORLD"でプレゼントされた"ミュウ"の親には、なんと"まくはり"の名前が！

※売り上げTOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。左から今月の順位、先月の順位、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。累計販売本数の色は、緑が10万本以上、オレンジが50万本以上、赤が100万本以上を表しています。

6 →6
遊戯王デュエルモンスターズII 〜闇界決闘記〜

コナミ 1999年7月8日 4,500円

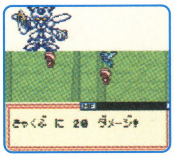
38,713本

累計864,139本

7 →- NEW
ビートマニアGB2 ガッチャミックス

コナミ 1999年11月25日 4,300円

37,277本

累計37,277本

8 →- NEW
メダロット2 パーツコレクション

イマジニア 1999年10月29日 3,980円

36,134本

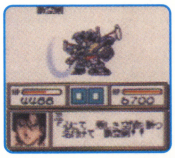
累計36,134本

9 ↘5
メダロット2 カブトバージョン・クワガタバージョン

イマジニア 1999年7月23日 各3,980円

33,335本

累計371,473本

10 ↘3
スーパーロボット大戦 リンクバトラー

バンプレスト 1999年10月1日 4,500円

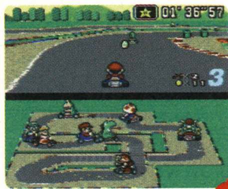
30,655本

累計84,324本

読者が選ぶNP書き換え希望ソフト TOP10

1. ドラゴンクエストIII そして伝説へ… ・・・12.6%
2. ドラゴンクエストIV 導かれし者たち ・・・12.3%
3. ゼルダの伝説 神々のトライフォース ・・・11.4%
4. ドラゴンクエストV 天空の花嫁 ・・・11.0%
5. ドラゴンクエストVI 幻の大地 ・・・10.7%
6. ドラゴンクエストI ・・・・・・9.8%
7. ドラゴンクエストII 悪霊の神々 ・・・・9.6%
8. ポケットモンスター(青・赤・緑・ピカチュウ) ・・・・9.4%
9. 不思議のダンジョン2 風来のシレン ・・・・6.6%
10. 魔界塔士SA・GA ・・・・・6.1%

●集計期間● 1999年11月1日〜11月30日

今月のピックアップ スーパーマリオカート

任天堂 1992年8月27日 8,600円

『スーパーマリオ』シリーズでお馴染みのマリオやルイージ、クッパたちがレースゲームに登場。レーシングサーキットは全部で24種類。お化け屋敷や海辺、雪道など仕掛けがいっぱいのコースを走り、1位を目指そう！　レース中に敵カートへの攻撃が可能なアイテムの存在により、つねに一発逆転の可能性を秘めたレース展開が楽しめるぞ。ふたり同時プレイも熱い。

読者が選ぶ期待の新作 TOP10

1. ゼルダの伝説外伝(N64) ・・・25.1%
2. ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 〜力の章〜 (GB) ・・・13.3%
3. MOTHER3(N64) ・・・・・12.5%
4. ゼルダの伝説64DD (64DD) ・・・9.3%
5. ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 〜知恵の章〜／〜勇気の章〜 (GB) ・・・8.9%
6. スーパーマリオRPG2(N64) ・・・8.6%
7. ファイアーエムブレム64(N64) ・・・8.2%
8. 64風来のシレン(N64) ・・・・・6.4%
9. スーパーマリオブラザーズDX(GB) ・・・4.3%
10. ポケモンピクロス(GB) ・・・・・3.2%

●集計期間● 1999年11月1日〜11月30日

歴代販売本数 TOP10

1. ドラゴンクエストモンスターズ 〜テリーのワンダーランド〜 (GB) ・・・エニックス
2. ポケットモンスター ピカチュウ (GB) ・・・任天堂
3. ポケットモンスター 金・銀 (GB) ・・・任天堂
4. 遊戯王 デュエルモンスターズ (GB) ・・・コナミ
5. ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ (N64) ・・・任天堂
6. ゼルダの伝説 時のオカリナ (N64) ・・・任天堂
7. 遊戯王 デュエルモンスターズII〜闇界決闘記〜 (GB) ・・・コナミ
8. ポケモンカードGB (GB) ・・・任天堂
9. ポケットモンスター 赤・緑・青 (GB) ・・・任天堂
10. ピカチュウげんきでちゅう (N64) ・・・任天堂

●集計期間● 1997年12月28日〜1999年11月28日

NP書き換え TOP10

1. ファイアーエムブレム トラキア776 ・・・任天堂
2. トルネコの大冒険 不思議のダンジョン ・・・チュンソフト
3. スーパーマリオコレクション ・・・任天堂
4. ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 ・・・任天堂
5. スーパーマリオワールド ・・・任天堂
6. マザー2 ギーグの逆襲 ・・・・任天堂
7. お絵かきロジック2 ・・・・世界文化社
8. ドカポン3・2・1 〜嵐を呼ぶ友情〜 ・・・アスミック
9. ダービースタリオン98 ・・・任天堂
10. ファイアーエムブレム 紋章の謎 ・・・任天堂

●ニンテンドウホームページより11月分

※読者が選ぶNP書き換えTOP10と期待の新作TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は全解答数を100%としたときの割合で表しています。
※歴代販売本数TOP10は、ファミ通NP編集部が独自に作成したものです。

ファミ通一族の

ファミ通グループ6誌合同企画
～レアでプレミアムなミレニアム～

『陰謀』史上最高のプレゼントがキミを直撃！

1999年末、恒例の『ファミ通一族の陰謀』が明らかに。"レアでプレミアムなミレニアム"という号令のもと、ファミ通グループが日本中を駆けずり回って手に入れた、二度と手に入らない"プレミアム"テレホンカードが提供されることになった！ しかもシルバーにコーティングされ、目に鮮やかな初の視覚体験。1000年に一度のチャンスを見逃すな！

申し込み用紙

ご住所	□□□-□□□□ 都道府県		
保護者のお名前			
フリガナ		保護者の印鑑	印
ご本人のお名前			
電話番号	(　　　)　　　－		

希望するテレホンカードの番号にひとつだけ○マルをつけてください。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

▲ふたつ以上に○マルをつけた場合、事務局で選ばさせていただきます。また、どこにも○マルをつけていない場合、お送りするのは20番のテレカ【天からトルテ！】になります。詳しくは応募の注意をご参照ください。

アンケート

①性別	男・女	②生年月日	19　年　月　日
③学年または職業	年生　職業		
④最近買ったゲームソフト	(　　　)(　　　)		
⑤欲しいゲームソフト	(　　　)(　　　)		
⑥趣　味	(　　　)(　　　)		
⑦好きなゲームジャンルに○をしてください。	(a)アクション (b)シューティング (c)RPG (d)パズル (e)スポーツ (f)アドベンチャー (g)シミュレーション (h)その他(　　)		
⑧持っているハードに○をしてください。	(a)プレイステーション (b)サターン (c)ニンテンドウ64 (d)スーパーファミコン (e)ネオジオ (f)ドリームキャスト (g)ゲームボーイ (h)ポケットステーション (i)ワンダースワン (j)ネオジオポケット (k)64DD (l)パソコン/Windows (m)パソコン/Mac (n)その他(　　)		
⑨欲しいハードに○をしてください。	(a)プレイステーション (b)サターン (c)ニンテンドウ64 (d)スーパーファミコン (e)ネオジオ (f)ドリームキャスト (g)ゲームボーイ (h)ポケットステーション (i)ワンダースワン (j)ネオジオポケット (k)プレイステーション2 (l)64DD (m)パソコン/Windows (n)パソコン/Mac (o)その他(　　)		
⑩ゲーム以外でよく買うもの			

▲ご記入の内容により、弊社より商品・サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

ファミ通一族の陰謀☆2000　ファミ通64+ 2月号

キリトリ線

■あて先・応募方法

1.まず、左にある申し込み用紙を切る。(コピーは認められません)
2.申し込み用紙の欄に必要事項を記入。未成年の場合は、保護者の名前を書いて印鑑を押してもらう。
3.封筒に80円切手を貼り、下のあて先を記入。
4.記入した申し込み用紙と未使用の850円分(送料含む)の切手を同封しよう。
5.念のために、封筒の裏にもキミの名前、住所、希望するテレカの番号を記入してね。

〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局 私書箱10号
『ファミ通一族の陰謀☆2000』ファミ通64+係

締め切り
2000年2月29日
(消印有効)

対象号	
●ファミ通Wave	1月号(12/16発売)、2月号(1/15発売)
●週刊ファミ通	1/7・14合併号(12/24発売)、1/21号(1/7発売)、1/28号(1/14発売)、2/4号(1/21発売)
●ファミ通PS	1/14・28合併号(12/24発売)、2/10号(1/28発売)
●ファミ通ブロス	2月号(12/24発売)、3月号(1/29発売)
●ファミ通DC	2月号(12/24発売)、3月号(1/29発売)
●ファミ通64+	2月号(12/21発売)、3月号(1/21発売)

■応募の注意

●封筒1通につき応募はひと口(テレカ1枚分)です。
●郵便番号は必ず7桁のものを記入してください。
●申し込み用紙は、黒か青のボールペンで記入してください。
●同封された切手が850円分以上入っていても差額は返却できません。足りない場合は、無効となり応募物を返送させていただきます。
●使用済みのものや端の切れた切手、収入印紙、現金などは無効です。
●投函日と希望するテレカの番号はメモを残しておいてください。
●テレカの発送には、遅い人で締め切り日(2000年2月29日)から2～3カ月かかる場合があります。
●テレカのデザインは、一部変更になる場合もあります。
●今回のサービスは国内に限らせていただきます。海外のかたは応募ができません。
●申し込み用紙に"希望するテレホンカードの番号"の欄に記入がない場合20番の近藤るるる先生の『天からトルテ！』になります。どうぞ、ご了承ください。また、ふたつ以上にマルをつけた場合は、事務局で選ばせていただきます。

お問い合わせ先
ファミ通一族の陰謀☆2000事務局
TEL 03-3293-2788
土、日、祝日を除く午前10時から午後6時まで
期間は1999年12月16日(木)～2000年4月14日(金)に限らせていただきます。
ただし、1999年12月30日(木)～2000年1月3日(月)のあいだはお休みです。
なお、ファミ通64+では、テレカに関する質問は受け付けてませんのでご注意を。

ファミ通一族インフォメーション

前回、『ファミ通一族99 真夏の夜のひも』・オリジナル携帯ストラップにたくさんのご応募ありがとうございます。応募者多数のため、現在急ピッチで制作中です。お届けは、2000年1月中旬頃となります。なにとぞお待ちくださいませ。(事務局)

陰謀☆2000

●デザインは予告なく変更することがあります。
●テレホンカードは50度数です。



1 トレード＆バトル カードヒーロー （任天堂）
2 レジェンド オブ ドラグーン （ソニー・コンピュータエンタテインメント）
3 花組対戦コラムス2 （セガ・エンタープライゼス）
4 スペースチャンネル5 （セガ・エンタープライゼス）
5 チューチューロケット！ （セガ・エンタープライゼス）
6 シェンムー 一章 横須賀 （セガ・エンタープライゼス）
7 ヴァルキリープロファイル （エニックス）
8 ストリートファイターIII ダブルインパクト （カプコン）
9 バイオハザード －CODE:Veronica－ （カプコン）
10 ペルソナ2 罪 （アトラス）
11 鉄拳 TAG TOURNAMENT（仮題）（ナムコ）

テイルズ オブ エターニア （ナムコ） 12
パックマンワールド 20th アニバーサリー （ナムコ） 13
チョコボコレクション （スクウェア） 14
バウンサー （スクウェア） 15
たれぱんだのぐんぺい （バンダイ） 16
頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM （SNK） 17
Dの食卓2 （ワープ） 18
トゥルーラブストーリー ファンディスク （アスキー） 19
天からトルテ！ （近藤るるる先生） 20
ジバクくん （柴田亜美先生） 21
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ （ガスト） 22

あそぶのうみそ



巻頭クロストーク連載

あそぶのうみそ そのご

中村光一（チュンソフト代表）



今回のあそぶのうみそはチュンソフトの中村光一氏の登場です。高校時代は“天才プログラマー”、大学2年で“チュンソフト社長”などゲーム業界の“ジャパニーズドリーム”を地でいく中村氏の遊びってどんなものなんでしょう？　そもそも遊びで始めたプログラミングもつきあいで始めたゴルフにも、じつは遊びとしての共通項があったりするんです。

──その格好から察するにやっぱりゴルフに夢中なんですか（笑）？



中村　この3年ぐらい真剣にやってます。最近ちょっと落ちついてるんですけど。トータルで7〜8年はやってます。ゴルフってあれだけ大勢の人が夢中になってやってるわけだから、おもしろいのは絶対間違いないとずっと思っていたんですよ。あと、僕自身は**何かしら自分が夢中になっているものがないと**日々がおもしろくない人間なんですよ。だから、いつか何も無くなったときにゴルフに手を出そうと思っていて、始めたって感じですかね。

──具体的にはゴルフのどんなところが楽しいんですか？



中村　僕の場合趣味全般に関して言えることなんですけど、自分の上達が止まって**限界を感じたときに興味を失うんです**。スキーもかなりハマったんですけど、技術検定を2回続けて落ちたんですよ。そしたら急に熱が冷めちゃうんです。将棋も同じで、最初はいろんな本を読んだり、定石を覚えたりしてどんどん強くなっていきますよね。でもプロの棋士が序盤なのに次の手を指すのに2〜30分「う〜ん」って考えてるのをみて、その間っていうのは何百手先まで何通りもシミュレーション（※1）してるって気づいたときに愕然とするわけですよ。僕とは**生きてる世界が違う**というかアタマの構造が違うっていうのを感じちゃう。そして自分は絶対そこに到達できないんだろうなって思った瞬間に、興味がなくなるというか醒めちゃうんですよ。ゴルフの話に戻りますが、ゴルフっていろんな段階でいろんなおもしろさがあるんですよ。あれを単にスポーツだと思って、練習を積み重ねてうまくなるということだけを考えていたら多分そんなにはおもしろくはないと思うんです。

──そうですね。いろんな楽しみ方をしたほうがいいですよね。

中村　でもあるときやたらゴルフの道具を買い換える人がいたんですよ。パターの調子が悪いと言ってはその日の帰りにショップに寄って買い換えるみたいな。初めは僕もしょせんは腕なんだから道具換えても意味無いだろうと思ってたんですけどね。もしかしたら**買い換えたら俺も上手くなれるかも**しれないとか（笑）だんだんそう思いはじめて、みんなでどんどん買うようになっちゃったんですよ（笑）。

──つられちゃったんですね（笑）。

中村　でも買い換えると確かに違うんですよね。自分にあった道具を探すというおもしろ味もあるし。つまり調子が悪いときに、そのつぎのステップに行くのにいろんな方法があるんですよ。道具を換えてもいいし、練習してレッスン受けるっていう方法もあるし、本を買って読んで自分がどう間違えているか確認してもいい。なんか通信販売の怪しい練習セットみたいなものもいっぱいあるしね（笑）。とにかく少しでも前に進めばいい、だから変な話**自分の体を使ったロールプレイング（RPG）**（※2）なんですよ。

──そういう意味ではかなりRPGですよね。



中村　とにかくいろんなルートがあってその中で自分が少しずつ少しずつグルグル回りながら、上手くなったり下手になったりしながら最終的に上達するっていうのがすごくおもしろいんですよね。あとゴルフで感心するのは、どこのコース行っても共通の基準として72というスコアがあって、最終的に数字に変換される。自分のプレイがスコアに変換されて“72”という絶対的な数字と比較する。**わかりやすく上達度とか上手さが表現されている**でしょ。そこがすごいおもしろいですよね。偶然性もそれほど大きくないし、だからこそ道具でも、同じ物でもシャフトを換えたりグリップ換えたり、そういう小さなことで微妙に変わるんですよね。凝り始めるとつぎに自分がどうやって**上手くなろうっていう創意工夫**がいつもできる。

──オプションがいっぱいついている感じですね。

中村　そうですね。新しいクラブもつぎつぎ出てくるしね、新しい素材もどんどん出てくるし（笑）。もちろん高いものなんでそうポンポンは買えないんですけど、買えないからこそ、試打会に行ったり、お店で借りたりとかね。それはそれでまた楽しみのひとつになるんですよ。中古屋行って買い換えたりとか、**どっかのゲームみたいですけどね**（笑）。

──本当にRPGですよね。強くなるためには実力のパラメーターを上げる方法論しかないんじゃなくて、アイテムを探しに行ったり、中には呪われたアイテムがあったり、うさん臭い連中がいたり（笑）。



中村　あと僕の場合はゴルフをやりながらプレイヤーとして**どこがどうおもしろいんだということを解析**しつつ、このおもしろさを**べつなカタチで置き換えて**、ビデオゲームの中に凝縮していきたいなっていう感覚はありますよね。ゴルフがゲームと大きく違うのは、スポーツの側面というか自分自身の肉体にすごく左右されるということですよね。だからある程度上達すると、飛距離伸ばすためには筋力トレーニングも必要になってくるんです。そうすると電車の中でも吊り革とか持たずにつま先で立って（笑）トレーニングしたりするんですよ。でも真面目にそんなことを日々やっている自分が、よく考えるとすごい**馬鹿らしいけど楽しい**（笑）。

──夢中になっちゃうと、すべてのエネルギーを注ぎ込みますよね（笑）。できることは全部みたいな。その状態って非常に楽しいですよね。

中村　幸い独身ですし、小遣いもあるんで怪しいものでもひととおり手を出してみる（笑）。例えば新しいクラブが発表されたときってかならず雑誌に体験談が載るんですよ、「私はこれを使って10ヤード飛距離が伸びた」とかって。

つぎのステップに行くのにいろんな方法があるんです

※1　シミュレーション
将棋などの戦略型のゲームではどこまで先の展開が読めるかが勝負の分かれ目となる。西洋版将棋チェスで始めて世界チャンピオンに勝利したスーパーコンピュータのスペックはなんと1秒間に2億手！　そこまでの高性能が必要なのですから、プロの棋士たちの頭脳のすごさが伺えます。

※2　ロールプレイング（RPG）
直訳すると“役割演技”、簡単に言うと“ごっこ遊び”。その役柄になり切って進めてゆくことであって決して旅することを指すわけではない。『ドラゴンクエスト』のようなものを想像しがちではあるが本来の意味はもっと広い。





どっかが作ってたよね、というようなゲームは作りたくない

「おおそうか！」とか思ってね（笑）。普通ならどうせ広告なんだからって思うじゃないですか、でも自分がハマっているゴルフだとすっかりダマされている（笑）。こういう広告手法は非常に有効なんだと実感したりして（笑）。**ワラにもすがっちゃいますね**（笑）。

――買う買わないの崖っぷちに立っているから、"ポン"って押されるだけで、すぐ落っこっちゃうんですよね。本当は買いたくってしょうがない（笑）。楽しみたくってしょうがないって感じですね。



中村　あと、**初めて接するがゆえに疑問に思うこと**ってたくさんありますよね。それがまだ自分の中で常識になっていない分、純粋に「不便だな」とか「こうだったらいいな」と思うことがいっぱいあったりして。そのこともある種の楽しみというか勉強になるというか、それがそのまま実現できたらいいなっていつも思うんですよ。ゴルフ場もジェントルマンのスポーツということでへんにストイックなところがあります。例えば、なんでゴルフ場のお風呂から上がったあとにマッサージをしてもらえるところはないんだろうかとかね。あったら絶対に繁盛しますよ。

――ゴルフで使う距離の単位って"ヤード"と"メートル"があるじゃないですか。あれも疑問ですよね。

中村　ああ～、たぶん1歩が1ヤードだと思うんですよ、だいたい平均で。僕も最初はなんでこんなややこしいコトをするのかな、と思っていたんですけど。

――いまのヤードの話じゃないですけど、始めたときに疑問に思うことって、単なる欠落の場合と、そこにすごい秘密が隠されている場合と2種類あって、その秘密が見つかって解けたときの喜びってすごく大きいですよね。

中村　そうそう。だから1歩が1ヤードでっていうのがわかったときとか、なるほどすごく理にかなってるって納得するんですよ。

――ゴルフ以外でハマっていたものは何でしょう？



中村　ゴルフの前はスキーにハマっていたかな。あとは一時期モノポリー（※3）ってボードゲームにハマってました。『ポケモン』のプロデューサーの石原恒和さんとか、コピーライターの糸井重里さんとか、世界チャンピオンの百田郁夫さん（※4）とか、そうそうたる顔ぶれでやってたというか（笑）。あと時間をすごく使ったのは、麻雀とか、ピンボールの前身のビンゴってやつでしょうか。いずれも**奥が深いがゆえにハマっちゃう**んですよね。テーマパークに凝っていた時期なんかもありましたねぇ。

――テーマパークというと？



中村　まぁディズニーランドを筆頭に**全国どこへでも行きました**。ピークの頃は大分にある岐阜後楽園ゆうえんちに日本で初めて木製ジェットコースターが上陸っていうのを知って飛行機乗って行ったりしてました（笑）。まぁ、でもテーマパークは仕事半分みたいなところあるじゃないですか。同じエンターテインメントを仕事にしているという意味において、すごい勉強になりますからね。**いろいろ行くたびに発見があって**。ディズニーランドだけ行ってるとディズニーランドのすごさってわからないけども、ほかのショボいところに行けば行くほどディズニーランドのすごさがよくわかるとか、いかにお金をかけているかがよくわかる。

――ゲームがテーマパークと同じって言えるところはすごいですよね。

中村　やっぱり人を喜ばせるっていうか、いかに**その世界に没頭させて人を楽しませる**ということでお金をいただけるかっていうことなんでね。そういう意味ではやっぱり同じでしょう。

――お話を伺っていて傾向として見えるのは、観戦したり眺めたりするのではなくて、あくまでも自分が手を突っ込んで、参加するっていうのがお好きなんですね。きっと。

中村　かもしれないですね。映画にはすごいハマるっていう感じはないですね。そういう意味では**見るだけのものってあまり好きじゃない**のかもしれない。ギャンブルでも競馬みたいなデータ蓄積型の予想ってのはあまり好みじゃないのかもしれない。

――チュンソフトのゲームにはすごくオリジナリティーを感じるんですけど、そのオリジナリティーはどこから来るんでしょう？　中村さんご自身がすごく負けず嫌いで人と同じものは絶対に作りたくないっていう、ものすごい強固な意志があるんじゃないかなって勝手に推理してるんですけど。



中村　そうかもしれませんね。自分たちの存在意義としてこのゲームはべつにチュンソフトじゃなくてもどっかが作ってたよね、ていうようなゲームは作りたくないですし。僕自身が、テレビゲーム創世の頃いろんなゲームに触れてきて、あの頃って新しいゲームイコール、**毎回ニュージャンルでしたから**。実際すごい**ワクワクしましたよ**ね、展開が読めないっていうか。でもそういうワクワク感はすごい好きで、**それを追求したい気持ちはあります**。何がおこるか分からないからおもしろいわけですし。

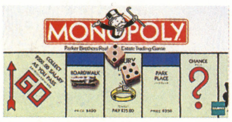
――それで、つねに新しいものを追求しているわけですね。



中村　まあ、僕自身は**新鮮であればあるほどいいと思ってます**けどね。ゲームというものをそうやって楽しんできたし、毎回新鮮なおどろきがあったほうがいいなって思ってるけど、必ずしもユーザーはそうでもなかったりしますよね。評価されるようになるのには時間かかったりしますからね。でも**良い意味での裏切り**みたいな、そういうところを目指しているんですね、きっと。

――いいなって思うだけでは『街』（※5）は作れないと思うんですが。

中村　ねえ～（笑）、あれは**大変でしたよ**。自分たちの作ってきた作品の中でも**いろんな意味で、特別ですね**。非常に複雑っていうか、心境として（笑）。



※3　モノポリー
1935年にアメリカで生まれたすごろくタイプの不動産売買ボードゲーム。基本的にはすごろくだが、プレイヤーどうしの交渉や取引が自由におこなえ、非常に戦略性の高いゲームとなっている。世界大会がおこなわれるほどの人気でボードゲームのスタンダードといえる。

※4　百田郁夫さん
1988年のモノポリー世界チャンピオン。1985年当時、務めていたおもちゃメーカー"ツクダオリジナル"でモノポリーの担当になり、運命の出会いをはたす。現在は糸井重里氏主催のホームページ『ほぼ日刊イトイ新聞』にて『天使と悪魔が徹夜する！「日本モノポリー協会」のページ』を連載中。



※5　『街』
サウンドノベルシリーズからの発展型のゲーム。ストーリーは「渋谷」を舞台にくり広げられる壮大なバラエティードラマ。8人の主人公を全員ハッピーエンドに導くのが目的。総勢400名にも及ぶキャストを差別化するために実写でつくられた。

プログラムは表現したい何かを実現するために書くんです



──中村さんと言えば元々プログラマーでいらっしゃいますよね。高校生の頃の中村さんにとってプログラムって遊びだったと思うんですけど。



中村　プログラムはですね、表現したい何かを実現するために書くわけです。例えば一番簡単な例をあげると、「キャラクターが歩くってどういうことだろう」って考えたときに、“消して書いて”という動きを座標をずらしながら繰り返すっていう方法論を思いつくわけです。それを実現させるためにプログラムを書きますよね。でもうまくいかないときに文法に間違いがあったのか、自分の考えたロジック（論理）にミスがあったのか、っていう**バグ探しも含めて楽しいんです**。あと僕がコンピューターにすごいハマった大きな理由は、プログラムってものに**曖昧さが無いってこと**なんです。コンピューターっていうのはよくも悪くも自分が書いたプログラムどおりにそのまま実行してるんですよ。でもそこには大きな秘密があって、例えば数字を2倍するのに、×2でもいいし、同じものを足してもいいんです。つまり**結果が同じならばコンピューターは動いてくれる**んですよ。でも学校のテストでは許されませんよね。あくまでも**決められた方法論しか認めてもらえない**。しかもコンピューターがおもしろいのは、×2にのほうがイメージ的にはカッコイイけども、プログラムとしては足していくほうが早かったりする、そういうからくりもあったりしてね。そういう意味で**コンピューターはすごく自由なんです**。そのかわりプログラムの間違いはコンピューターは絶対補正してくれない。正しく命令しさえすれば、そのとおりに動いてくれるんです。

──いまのお話を聞いて感じたのは、プロセスをすごく楽しんでるってことなんですけれども、プログラマーってみなさんそうなんですか？ 例えば僕らの仕事でもできる奴っていうのは編集してる段階を遊んでるんですよ。そうじゃない人たちっていうのは辛そうに仕事してるって差があるんですけども、やっぱりプログラマーの方も2種類いるんですか?

中村　いまの例は趣味の段階の話だったんで、**納期もなければ何にもない**んですよ。ただ純粋に家でゲームセンターとまったく同じ物をやりたいっていうだけですよ。

──そこが普通の人と全然違いますね。買おうじゃなく、作ろうですもんね。



中村　例えばパックマン（※6）をどうしても家のパソコンでやりたいと思うんですよ。でもあの4匹の独特の動き方がありますよね。初めはやっぱりわからんないんです、迷路を追いかけてくるっていう動きが。でもあるとき座標を比べてプレイヤーの座標に近づくように移動させればいいんだって思いついたところから、**どんどん謎が解けていく**。例えば、X座標から近づくキャラクターと、Y座標から近づくキャラクターと、いったん遠回りするやつとみたいにね。そういうことを**思いつくおもしろさや発見するおもしろさがあるんです**。じつは中学生のときは数学が好きで、そのなかでも問題集の最後にあるような難解な問題をじっくり時間をかけて解くのがすごく好きだったんですよ。パズルじゃないですか。でも高校に行って受験用の勉強になってくると、過去のいろいろな大学の入試のパターンを全部見て、解き方のノウハウを覚えて行く。どっちかっていうと暗記型の勉強になっていきますよね。それで学校の勉強がおもしろくなくなってきちゃったかな。そんななかでプログラムは趣味っていうこともあったと思うんですけれど、ひとつひとつやりたいカタチを、どう実現していくかっていうノウハウを**自分で発見していくおもしろさにハマっていった**んでしょうね。だから自分で作るときに**毎回テーマがあったんです**。今回はアセンブラ（※7）で全部やろうとか、今回はキャラクターに全部色を付けようとか、今回はスクロールに挑戦しようとか、そういう自分なりの開発が楽しかった。やることはゲームセンターのコピーなんですけどね。毎回そういうテーマを持ちながらやってました。

──なんかすごくわかってきた感じがします。ゴルフの話と同じですよね。

中村　そうですね。いっしょなんです（笑）。僕の場合はプログラムを学校の同好会でやってたんで、**自分の作ったゲームをみんながワイワイ楽しんでやってくれてるのも嬉しかった**です。

──文化祭でやったバンドの評判がいいのといっしょですね。



中村　そうそう、同じですよね。文化祭のときに姓名判断のプログラムを組んだんですけど、廊下にズラ～ッと行列ができてすごく嬉しかったですね。人が並ぶなんて思ってもいなかったんです。**ただ名前を入力して答えを出力するだけのことなのに、こんなにすごいことになるんだ**って驚きました。

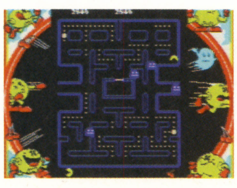
──パソコン雑誌に載っていたプログラムを打ち込むところから始まったんですか？

中村　そうですね。プログラムを自分で書くきっかけとして、雑誌に載ってるプログラムをそのまんま打ちこんで、走らせてエラーがでたら間違い探して、動いたら遊ぶ。これのくり返しでした。そのうちにキャラクターが3機じゃ少ないから5機に増やそうかな、とか思うんです。それでどこを変えたら増えるのか発見するんですよ。それがどんどんエスカレートして“弱すぎるから無敵にしよう”とか。そうやって人の書いたプログラムを見ながら構造を覚えていったんです。

──聞いているとすごく楽しそうなんですが、実際やるのは、大変なことだと思うんですが。



中村　**いまのプログラムとは物量が全然違いますから**ね。僕が最初に触れたコンピューターって、電子卓上計算機（※8）なんですけど、処理速度が遅すぎてプログラムが走っている様子が目で見えるくらいなんですよね。そのかわりプログラムを工夫すると、どんどん早くなるんですよ。



※6 『パックマン』
1980年にゲームセンターに登場した名作ゲーム。現在でもナムコのイメージキャラクターとして使用されているので知っているヒトも多いハズ。

※7　アセンブラ
0と1で構成される機械語のプログラムを人間が読み書きしやすい記号に置き換えた言語。ADD（加えよ）やSTORE（格納せよ）など、簡単な英文で記述される。



※8　電子卓上計算機
パソコンなどという言葉ができる前に主流だった小型コンピューター。ポケットコンピューター、略して“ポケコン”などと呼ばれていた。いわゆる電卓だが、自分でプログラムを入力できることが特徴的。写真はSHARP PC-E650

その頃流行ったのは、1分間でどれだけ多く“素数”を出せるかみたいな競争で、それぞれ工夫をこらしてプログラミングしてましたね。当時の体験がプログラムのテクニックを磨くのにとてもよい勉強にはなりました。

――会社の経営は中村さんの中でゲームの一種として成立しているんでしょうか？



中村 いや、正直ドラクエのⅣぐらいまではあんまり楽しいとは思わなかったですよね（笑）、むしろ**純粋におもしろいゲームを作りたい、いいゲームを作りたい**ということしか考えていなかった。まあ会社の設立趣旨もそこですので、会社を運営するのは喜びより辛いことのほうが多いなあとは思ってましたね。でもさっき話に出てたモノポリーというゲームにハマっていたときに、その中にビジネスの縮図みたいなものを感じとることができて、そうやって考えると、**じつは会社っておもしろいんじゃないかな**と思ったりしたこともありました。

――具体的にはモノポリーのどの辺がビジネスの縮図なんでしょうか？

中村 モノポリーってその局面局面で、いろんな人のいろんな都合があって、それを取り引きしながらまとめていきますよね。なおかつ最終的には自分が有利になるように組み立てていくことで勝ちにいくわけですよね。

――すごくパズルっぽいっですよね。



中村 ですよね、曖昧だけれどもパズルっぽい感じがあって。基本的に商売って法律とか規制とかいろいろあるんですけど、**なんだかんだいってもかなり自由**じゃないですか。モノポリーも取り引きの面で信じられないくらい自由なところがあって、初めは僕もちょっと驚いたんです。でも逆にその“自由さ”の持つおもしろさに気づいて、その話を会社でちらっとしたら、「**そんなことで会社の経営を悟らないでほしい**」って怒られました（笑）。そりゃ確かにそうだなと思いましたけどね。

――あんまりおもしろがると怒られちゃうっていう。モノポリーに話を戻しますが、元世界チャンピオンの百田さんとの対戦はどんな感じでした？





中村 あたりまえですけど、すごくうまい。すぎやまこういち先生（※9）もすごい上手なんですよ。そういううまい人とやらせて頂いたおかげでとても勉強になりましたね。つねに3手先4手先を考えてトレードを繰り返して行くっていうおもしろさ。あと、すぎやま先生は“年の功”って言うと失礼なんですけれども、**みんなに喜ばれて勝つ**っていうのかな。すごいですね。僕が勝つときはみんなにブーブー言われながら勝つわけですよ。でもすぎやま先生の場合は、すぎやま先生が勝つことでみんなが納得するっていうのかな。そういう感じがね**世の中の縮図というか**すごくおもしろい。

――“人間力”がものを言うんですね。

中村 そうそう、“交渉”のゲームなんで、みんな**だんだん熱くなってくる**じゃないですか。なんか「くそ～、こいつ足下見やがって」とかね（笑）。どう考えたって取り引きに応じてくれたっていいのに、イジワルして応じないとかね。そういうのがあったりしてムカムカくるんですけど、その辺もおもしろい。**人間性が出て**（笑）。

――喜ばれながら勝つってのはすごいことですね。



中村 みんなに勝たされるっていうか、**みんな幸せ**っていうか（笑）。コイツに勝たれるくらいだったらすぎやま先生に勝ってほしいよねっていう（笑）。そういう感じはね、ゲームのおもしろさとは**べつな意味ですごく勉強になります**。

――プレイヤーについておうかがいします。最近よくいわれることですが、ゲームユーザーがプレイステーション以降で変質していると思うんですが、実際にその人たちに向けてゲームを提供される立場として感じてらっしゃることはありますか？



中村 漠然としたものはあります。**プレイステーションのゲームって特殊なもの**だと思うんですよ。スーパーファミコンまでは、ほとんどの**プレイヤーが情報を自分から取りに行く**という状態だったと思うんですね。でもプレイステーション以降、プレイヤーにとっての楽しみっていうのは、ゲームもあればミュージックCDもあれば、インターネットもある。いろんな楽しみがいっぱいあって、**その中のひとつにゲームがある**。だから自分が興味を持ってるタイトルが出たときには、思いっきりそこに集中する。映画と同じで、『マトリックス』はすごい**宣伝やってるから観てみる**とか、正月は**大作があるから観に行こう**とか、そういう感覚に近くなってきているのかなあという気はちょっとしますね。

――それってエンターテインメントとしては、正常なことじゃないですか。マニア層だけで、成り立ってたものが、一般化したわけですから。

中村 というかマニア層だけで成り立っていたというより、みんながマニアだった。ハードを持ってる人みんながマニアだったのが、**マニアを卒業した**んでしょうね。僕のイメージはそんなカンジですかね。

――それはマニアプラス一般の人たちということではないんですね？



中村 そうですね。僕は一般の人がそんなに入ってきたとは思っていないですけどね。むしろいまの20歳代の人たちはファミコンとかスーパーファミコンを必ず触ってきている人で、そういう人たちって**かつてはマニアだったわけです**よ。だけども、**マニアを卒業した後の選択肢のひとつ**としてゲームは存在しているという感覚ですね。だから決して**ゲームというものが一般に広がったわけじゃない**と思っています。プレイステーションはおもしろそうだからっていって、いままでゲームを全然やらなかった人にゲームが浸透したという認識はないですね。**下から層が上がっていってその分が増えてる感じ**で、全体としてパイが広がったというふうには感じていませんね。

――ではゲームを作るうえで、特に以前とは何かを変えなければいけない、というような危機感は無いんですか？



中村 **層としては同じでもゲームに対しての姿勢が違う**ので、考えないといけないでしょう。1,500円シリーズみたいにシンプルな麻雀（※10）が何10万本も売れたりするのに、3Dバリバリの“大作”といわれるロールプレイングゲームが10万本も売れなかったりする。

スーパーファミコンの頃まではみんながマニアだった

※9 すぎやまこういち先生
作曲家。フジテレビにて番組の音楽を多数手掛ける。『ドラゴンクエスト』でゲーム音楽に出会い、以降シリーズの音楽をすべて担当。大のゲーム好きである。



※10 Simple1500シリーズ
いまや日本一のビデオレンタルショップ“TSUTAYA”グループのカルチュア・パブリッシャーズから発売されている定価1,500円のプレイステーション用ソフトシリーズ。無駄な装飾をいっさい外し、“低価格で楽しいもの”をコンセプトに現在では15作を数える。

しかも1,500円の麻雀ソフトを買っている人が、かつてロールプレイングゲームをやったことがないかっていうと全然そんなことないしね。そんなマーケットの変化を感じますね。多分、**費やす時間と得られるおもしろさのバランスが悪くなっている**んでしょう。現代人って**時間もないしね**。

──最後にこれからのチュンソフトのことを。

中村　『風来のシレン64（仮題）』（※11）ですが、発表までもうちょっとかかりますけど、楽しみにしてください。えー2000年の春かな？

──いまは発売日未定になってますよね。

中村　まだ発売日はこの辺っていえる状況までは来てないんです。

──新要素はいろいろ入ってきたりするんでしょうか？



中村　不思議のダンジョン最新バージョンとして、**かなり新しい要素を入れていく予定**っていうか、実際入れています。期待して待っててください。

──クビを長くしてお待ちしています。本日はどうもありがとうございました。

インタビュアー／編集部　田原誠司、堤俊浩

1999年11月24日チュンソフトにて収録

巻頭クロストーク連載

あ そ ぶ の う み そ

そ の ご

なかむら**中村 光一**こういち

株式会社チュンソフト代表取締役、ゲームプロデューサー。1982年にエニックス主催のゲームコンテストに自作ソフト『ドアドア』で入賞。若干19歳でチュンソフトを設立。『ポートピア連続殺人事件』、『ドラゴンクエストI〜V』などの名作のプログラムをディレクションする。サウンドノベルシリーズや不思議のダンジョンシリーズなどオリジナリティ溢れる作品を世に送りだす。現在は『風来のシレン64』を開発中。1964年香川県生まれ。





※11　『風来のシレン』
『トルネコの大冒険』などで知られる『不思議なダンジョンシリーズ』の名作。入るたびに変化するダンジョンやアイテムの配置などから“何度でも遊べるRPG”がキャッチフレーズ。スーパーファミコン版のほかに、『風来のシレンGB』もある。

N

それは赤と白の箱からはじまった

1983年7月15日。京都に本社を置く玩具メーカーが、とある"箱"を発売した。赤と白の、けっしてスタイリッシュとは言えない外観のそれはしかし、裡に輝く魅力を秘め、もし一度でも触れたなら、その者の心を捉えて離さないパンドラの箱でもあった。誕生から16年半。ミレニアムの区切りを迎えた現在も赤と白の輝きはいささかも衰えず、開かれた蓋からは、新しい箱がつぎつぎと生まれ続けている。かつての箱の名はファミリーコンピュータ。そして生みの親の名を、任天堂という。

Beyond the N Ages

N Ages History

1983

3.18　日本経済新聞が「増益幅65パーセントに拡大」と報道。業務用電子ビデオゲームの対米輸出が伸びたため、2月中間決算における経常利益は132億円に達した。
4月　アーケードゲーム『マリオブラザーズ』発売。
5.21　7月下旬の東証上場をにらみ、任天堂の株が人気と日本経済新聞が報道。
7.15　カスタムCPU(中央運算処理装置)を使用した家庭用ビデオゲーム「ファミリーコンピュータ」を発売。同時発売ソフトは『ドンキーコング』、『ドンキーコングJr.』、『ポパイ』。
7.21　東京証券取引所市場第一部に株式上場
8月　事業拡大に伴い、生産能力拡充のため宇治市に新工場建設。
年内　シャープがファミリーコンピュータ内蔵テレビ「C1」を発売。

1984

8.9　'84年8月期の決算でファミリーコンピュータ本体の、通期の販売台数が130万台と判明。
10.10　米国の映画製作会社ユニバーサル・シティ・ステュディオ社が任天堂を相手取り、起こしていた『キングコング』商標権侵害訴訟で、ニューヨーク連邦高裁は一審のニューヨーク連邦地裁の判決を全面的に支持、原告側の控訴を却下(任天堂の勝訴)。

1985

5.21　ディスクシステムの概要を正式発表。
7月　初のゲーム専門誌「ファミリーコンピュータMagazine」(徳間書店)が創刊される。
9.13　ファミリーコンピュータソフト『スーパーマリオブラザーズ』発売。
10月　西武百貨店池袋店が「西武ファミリーコンピュータクラブ」を設立、会員募集を開始。
10月　ファミリーコンピュータの米国仕様であるNES(Nintendo Entertainment System)を発売。
10.30　『スーパーマリオブラザーズ』の偽造団が逮捕される。
12月　福武書店が進研ゼミの会員に向け、ファミコンのシステムを利用した学習ハードとソフトを発売。

1986

2.12　衆院予算委員会で公明党の矢追秀彦議員と自由民主党の中曽根首相(当時)がファミコンについて論議。
2.21　ファミリーコンピュータの機能拡張機器「ファミリーコンピュータディスクシステム」を発売。同時発売ソフトは『ゼルダの伝説』ほか、6本。また、ゲームソフト書き換え機「ディスクライター」も設置開始。
3.7　通産省が「やりすぎると害がある」という趣旨の表示をゲームソフトのパッケージに入れるよう指導する意思を表明。
5.27　エニックスがファミコンソフト『ドラゴンクエスト』を発売。
7.1　シャープがディスクシステムを内蔵した「ツインファミコン」を発売。
7.20　アニメーション映画『スーパーマリオブラザーズピーチ姫救出大作戦!』と『スーパーマリオブラザーズ2攻略法』を松竹邦画系で公開。
7月　CES(コンシューマー・エレクトロニクス・ショウ)にNESを出品。
同月　永谷園が「スーパーマリオブラザーズふりかけ」を発売。
12.10　コナミがディスクシステム用ソフト『悪魔城ドラキュラ』を発売。

1987

2月　ファミリーコンピュータネットワークを構築するために、公衆電話回線網とディスクファクスを使用した通信実験として、「ファミリーコンピュータゴルフトーナメント」を開催。

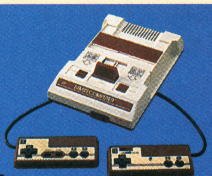
1988

7月　ファミリーコンピュータネットワークシステムを開発し、野村証券株式会社と共同で証券情報及び証券取引のネットワークサービスを開始。
8月～11月　米国に於けるNESの飛躍的な需要増等に対応するため、宇治小倉工場新設(8月)・宇治工場増築(9月)・本社開発棟新設(11月)・本社工場整備(11月)工事を完了。
9月　FF(FAMICOM FAMILY)マークを制定、ファミコンソフトの動作保証の証紙として各ハード・ソフトに印刷を開始。
11.21　スーパーファミコンの発売を正式発表。
11.30　ディスクシステム用ソフト『帰ってきたマリオブラザーズ』を永谷園の広告入りで書き替え開始。

1989

2.21　シャープが編集ファミコンを発売。
2.24　アタリゲームズ／テンゲンがNOA(Nintendo of America)を独占禁止法違反で告訴、NOAは特許権侵害で逆告訴。
3月　関東自転車協会がCYTEL-ネットを開始。
3.3　サンフランシスコ連邦地裁が、11月14日から、任天堂とアタリゲームズ／テンゲンの裁判を開始することを決定。内容は特許権に関するもの。
3.9　ナムコが任天堂に対して行った仮処分申請が京都地裁の判断で却下される。
4月　学校法人日本放送協会(NHK学園)・コナミ工業株式会社・東京書籍株式会社がファミコンCAIシステムを開始。

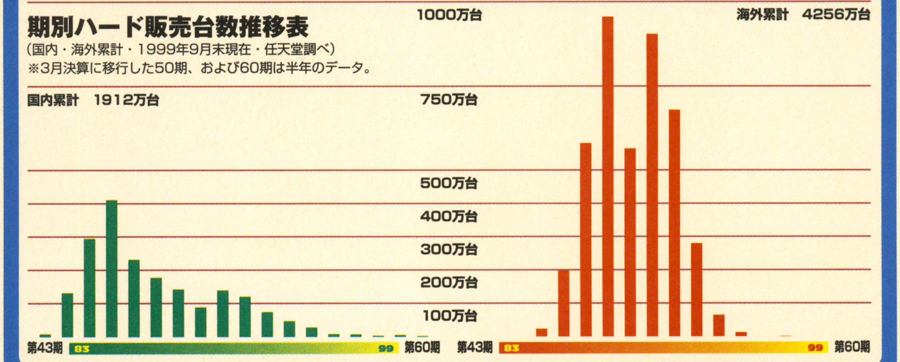
FC



ファミリーコンピュータ／1983年7月15日発売

FCソフトTOP10
(国内累計・1999年9月末現在・任天堂調べ)
全ソフト1047種類総計22586万本(国内)

1	スーパーマリオブラザーズ(任天堂)
2	スーパーマリオブラザーズ3(任天堂)
3	ドラゴンクエストIII(エニックス)
4	スーパーマリオブラザーズ2(任天堂)
5	ドラゴンクエスト IV(エニックス)
6	ゴルフ(任天堂)
7	ドラゴンクエストII(エニックス)
8	ベースボール(任天堂)
9	麻雀(任天堂)
10	ファミリースタジアム(ナムコ)



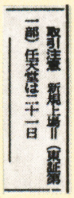
いまでこそ、音楽CDの新譜を購入するように新作のゲームソフトを選んで買うことが当たり前になっているが、その習慣をかたちづくったのはファミコンである。1977年の第一次テレビゲームブームではモノクロームの『ポン』まがいの商品が乱れ飛んでいた。小さな町工場を含む大多数の制作者は多品種のソフトを供給するメディアとしての機能をゲームマシンに持たせようというところまで発想が及ばず、一過性の商品としてゲームLSIを組んだものを売りさばくのがせいぜいだったのである。そんななか、確実に技術力を蓄えていた任天堂は、米国のアタリVCSをモチーフに独自のゲームマシン・独自のビジネスモデルを構築することに成功する。

ファミコンはゲームソフトを走らせることにのみ機能を特化させたコンピュータであり、カセットを交換することでさまざまなソフトを楽しむことができる。そのアイデア自体はアタリVCSやエポック社のカセットビジョンの後追いだったとしても、なにしろマシン性能とソフトのおもしろさのレベルがちがっていた。多品種のゲームソフトを供給するには少なくとも年間7本を自社から発売しなければならない、というところから逆算してゲーム制作を準備し、他社の参入に対しては、ソフトの粗製濫造が市場崩壊を招いたアタリVCSを反面教師として、ライセンス方式で販売本数を決定、クオリティコントロールを行った。

そしてファミコンは商品としても優秀だった。徹底したコストダウンが図られた結果、販売価格は当時破格の14,800円に抑えることができた。筐体の色に赤と白を採用したのは、それが子供に好まれる色であるからということもあるが、最大の理由は“もっとも安いプラスチックの色が赤と白だった”からなのである。また徹底した耐久テストの末、車で言うならボルボ並の頑健さを獲得したところも、隠れた訴求力のひとつである。ゲーム&ウォッチから引き継がれた十字キーとABボタンの配列を含め、すべてがその後のゲームマシンの模範となっていた。

『スーパーマリオブラザーズ』、『ドラゴンクエスト』の爆発的な大ヒットを背景にファミコンは国民機、ゲームの代名詞となり、現在の社会の礎を築いた。まさに革命。Nの伝説は、赤と白の箱からはじまったのである。

ファミコン発進!



'83年7月21日の任天堂の東証一部上場を告知する、日本経済新聞の記事(83.7.19)。

バンダイのカセットビジョン、バンダイのアルカディアを超えるゲームマシンとなったファミリーコンピュータ。同世代機であるMSXにもセールス面で圧勝し、桶屋が儲かる風がビュンビュン吹いてる感じの'80年代中期、任天堂は決算報告だの納税額だの一部上場だのと、新聞の経済面を賑わせることが多かった。



今回の特集を組むにあたり、ファミコン草創期から広報活動をつづけている任天堂の本郷さんに、ファミコン発売以降の記憶を無理矢理掘り起こし、語っていただいた。ここからの8ページは本郷さんのナマの証言が満載というわけである。まずはファミコン発売前後の話から。

「それまでも『テレビゲーム6』とか『15』とか(第一次テレビゲームブームのさなかに任天堂が発売した「カラーテレビゲーム」のこと)、バーでドットを打つものがありましたし、ファミコンに比べると絵の粗いカセットビジョンが売れてましたから――初めて会議室でファミコンを見たらすごくきれいだったんですよ、これはいけるんちゃうか、と思いました。でもゲーム&ウォッチの5,800円に比べると14,800円はいかにも高いでしょ?　ゲーム&ウォッチほどには売れないだろうなと思っていたら案の定で、導火線に火がついたのは翌'84年から、でしたね。当時8月決算でしたが(現在は3月決算)、いちばんドカンと売れたイメージがあるのは'85年-'86年の期ですか。『スーパーマリオ』が出て、本体400万台。それこそいまのポケモン現象みたいな感じでね、買えないんですよ!　本体が。クリスマスでもないのに。滅多に会わない親戚とか学生時代の友人から電話があって、にわかアイドル状態(笑)。まあ社販で買ってあげたと」

目の付けどころがシャープだった？









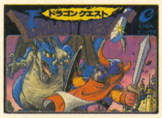
シャープが生み出した、ファミコンハードたち。左から初代ツインファミコンと、編集ファミコン、ファミコンテレビ、スーパーファミコンテレビ。

スーパーファミコンが普及するまで、赤と白の純正ファミコンとともに歴史を歩んできたシャープのツインファミコン。ディスクシステムとファミコン本体の一体化したハードということで、他社製品にしては珍しく人気が高かった。販売末期には、パッド部に連射ボタンを標準装備したバージョンが登場。そもそもシャープは“電卓世界一”の企業。その資産を活かし、ゲーム＆ウォッチに用いる高性能かつ低価格の液晶を供給して以来、任天堂とは縁が深い。以後、シャープはお家芸のテレビにゲームマシンを合体させた『ファミコンテレビ』、『スーパーファミコンテレビ』を販売。'89年には、S端子入出力と文字入力タブレットが付き、スーパーインポーズを入れるなどビデオ編集が可能な『編集ファミコン』まで発売している。さすがにこれはハイテクすぎ、値段も高かったせいか（標準価格43,000円）、さほどは売れなかったようだが。ともかく任天堂と'80年代を併走したパートナーとして、シャープを忘れることはできない。



「シャープも関西系の企業ですしね。昔から技術の会社として電子部品を売り込みに来られて、という関係です。開発の上村（雅之氏＝製造本部開発第二部部長・ファミコン、スーパーファミコンの設計者のひとり）もシャープの出身で、横井さん（故・横井軍平氏＝後述）のところにシステムエンジニアとして売り込みに来ていたのが縁で、入社したそうです」

ファミコンブーム到来







『スーパーマリオブラザーズ』、『ドラゴンクエスト』、『ゼルダの伝説1』（ディスクシステムと同内容のファミコン版）。いずれもファミコン黄金期を築いたソフトばかりだ。

ファミコンの販売台数を期別に見ていくと、過去もっとも売れた期は46期（'85年9月－'86年8月）の411万台となっている。ソフトは74タイトルが発売され4,279万本を売り上げ、これも過去最高。任天堂にとってはまさしくビッグイヤーだったわけだが、なぜそんなにも売れたのかという疑問は、この間に発売されたソフトのタイトルを並べればあっさり氷解する。『スーパーマリオブラザーズ』が'85年9月13日、『ゼルダの伝説』が'86年2月21日、『ドラゴンクエスト』が'86年5月27日。その後、任天堂ハードを牽引していくことになる人気シリーズの一作目がこれだけ集中したのだから、売れないほうがどうかしている。ゲームマシンは良質のソフトがなければただの箱にすぎないという事実は、この46期の販売記録が証明している。



「『スーパーマリオ』ですか？　すごかったですよ。全世界キャラクターになって売れていましたからねえ。あれでテレビゲームはおもしろい、という気分が定着したんじゃないですか。どんどんスクロールしてステージが拡がっていくという驚きがありましたしね。いまは大作が出てもそんなには騒ぎませんけど、あの当時はお昼のワイドショーなんかでもよく採り上げられてました。『ポートピア殺人事件』と同じころで、ユーザーの支持するゲームが探偵団（アドベンチャーゲーム）派とマリオ派でわかれたりして」

そのころ米国では



海外版ファミコン、NES（ネス）。日本より2年遅れて'85年10月に発売された。

当然のことだが、日本よりも米国を含む海外市場のほうが規模は大きい。'97年を最後に販売を終えたNES（ニンテンドー・エンターテイメント・システム＝北米版ファミコン）は、米国およびカナダで3,400万台を売り切った。欧州など北米圏以外の地域でも856万台を販売、海外での累計販売台数は実に4,256万台に達している。『スーパーマリオブラザーズ』の一作目から三作目までの人気が飛び抜けて高いのは日本と同様でも、日本国内で人気のあった『ドラゴンクエスト』は海外ではさっぱりで、『ダックハント』が『スーパーマリオブラザーズ』に次ぐ2,831万本を売り上げているというあたりに、国民性のちがいを見てとることができるか。もっともこれには、NESが当初光線銃（＝ライトセンシング・ビデオガン、通称ザッパー）と対応ソフトの『ダックハント』をバンドル（同梱）して販売していたという事情も関係していて、いちがいにソフトのみの実力とは言い切れない。ただ、光線銃＆『ダックハント』とセットでバンドルされていたロボット（＝ロボティック・オペレイティング・バディ）＆『ジャイロマイト』の販売本数はベスト10にも入らないほど低いから、『ダックハント』がソフトとしてそこそこ優秀であり、かつ米国人が射撃好きであるということは言えるのかもしれない。

訴訟社会はバトルだらけ

任天堂は原告としても被告としても、国内外で多くの訴訟を経験している。それらは、著作権の侵害を防ぐためのものと、任天堂独自のライセンス製造方式を巡るものに大別できる。前者は『ドンキーコング』のエピソードに象徴的だ。NOAは会社創立当時、全米に氾濫していたアーケード版『ドンキーコング』の違法コピー業者を片っ端から訴え、以降「NOAのゲームのパチモンを作るとやばい」との認識を広めることに成功している。しかしその『ドンキーコング』も、映画『キングコング』の商標権を侵害しているかどで訴えられているから気が抜けない。結局、この訴訟は任天堂側の勝利に終わっているのだが……。後者は市場崩壊を防ぐためのライセンス製造方式を独占禁止法で訴えたテンゲン／アタリゲームズの件が代表的な事例。アタリ側は商標使用料をいっさい払わず、自社でNESソフトを完全一貫生産しようとした。アタリは独占禁止法をタテに、当初NESへの参入に際して結んでいた契約をチャラにしようとしたわけである。任天堂はアタリが最初の契約に違反していること、NOAの許可を受けずにNESソフトを生産・販売することは商標の無断使用にあたるとして切り返した。任天堂がもっともおそれる事態とは、知らないうちにダメなゲームを大量に生産され、NESの持つ信頼性を下げられてしまうというものだったろう。だいいちアタリはアタリショックの当事者。任天堂がアタリのクォリティ管理に疑問を持ったのは、しごく当然のことだった。訴訟の成り行きについては年表をご覧いただきたい。いずれにしろ、プラットフォームホルダーであるかぎりは、「出る杭はうたれる」とばかりに、この種の訴訟から逃れることは難しいようだ。



のちにファミコンでも発売された、『ドンキーコング』のアーケード版。このソフトを販売し、かつその権利を守ることがNOA設立初期の重要な仕事であった。

「ほとんどの訴訟は勝っていると思いますよ。ただ、とくにアメリカは訴訟社会ですから、日本と比べると個人からの告訴も多い。ご存じのとおり陪審員制度は、個人と企業の裁判ではどうしても個人のほうが有利に働きますので、全戦全勝とはいかないです。でも、基本的なところでは、負けていないですね」

ハードの世代交代



一本500円でファミコンディスクシステムの書き換えを行っていたディスクライターと、ファミコンに取り付けたサテラビューセット。



ゲームマシンのハード・ソフトの販売はパッケージを売るというもので、一定の年数が経過すると供給が需要をほぼ完全に満たし、店頭から商品が引き上げられ、市場は終息する。ファミコンやスーパーファミコンの終わり方は、たしかにそのような“自然消滅”だった。しかし任天堂の場合、ディスクライターを用いたソフトの書き換えを行っていたため、これをどうするかが注目された。結局、全国の店舗に設置されていたディスクライターをすべて撤去し、そのかわりディスクの書き換えサービスは任天堂の本社および各支店への直接申し込み制へと変更する措置がとられた。撤去の数ヵ月前からその旨を報せる書類をディスクライターに添えておいたおかげで混乱もなく、きわめてスマートな引き際であったといえる。またセント・ギガからの撤退と同時にサテラビュー用の新たなゲームソフト配信は終了したが、こちらも自然消滅に近い終わりかたであった。ディスクシステムは現行のニンテンドウパワーに、サテラビューはランドネットにと、それぞれ生まれ変わっている感があるが、いかがだろうか。

CMコラム1「FC以前」

エッチっぽいぞ？　任天堂！





指定どおりに手足を置く『ツイスターゲーム』、電極を握りあって愛情度を計るという『ラブテスター』。

ファミコン、あるいはゲーム＆ウォッチを発売する以前の任天堂のTVCMは、じつにさまざま。CMの豊富さは商品の多様性のたまものであり、花札やトランプなどのカードゲーム、そして電子玩具が主力であった時代の任天堂は、一過性のおもちゃを矢継ぎ早に出していく必要があったのである。ひとつひとつの玩具は、ゲームマシンのハードではなく、ソフトにあたる存在だったわけだ。イメージ広告はほとんどなく、個々の商品の優秀性を訴えるものがほとんど。ただしそこにも時代性は反映されていて、現在も同種の商品が多数存在する「ツイスターゲーム」のCMなどでは、目張りを入れアメリカナイズされたメイクの女性がちょっとエッチにからみあったりしている。昭和30年代後半から40年代後半は現在の日本ほど社会がフリーセックスを容認しておらず、風俗産業も発達していなかった。つまり性が抑圧されていたわけで、そのせいで、ほのぼのとした状況のなかにちょっとエッチな気分を明るく混ぜ込むというネジレまくった表現が、この時代のCMには多かったのだろう。不況にはミニスカートが流行るという定説は、「OH!　モーレツ」というコピーで有名な自動車のCMから生まれたものだが、そんな時代性の反映が、任天堂のCMにも見てとれる。





現在はめったにテレビに出なくなってしまった、大橋巨泉のCM、麻雀牌『ヤクマン』。『ゲームウォッチマルチスクリーン』は2画面を使った液晶携帯ゲームである。

粋なオールドスタイル

タレントを起用したCMの代表例としては、大橋巨泉の出演した「ヤクマン」を挙げることができる。「ヤクマン」は要するに麻雀セットで、商品それ自体がいかに良質であったにしても、差別化を図れない。そこで有名タレントを起用し、イメージの向上を狙ったわけである。巨泉のギャグがギャグともわからないあたりに、古さを感じる。「ブロック崩し」にCMがあったのはご存じだろうか。ファミコン以前のテレビゲームのCMとしては最初の製品になるブロック崩しは、テレビゲーム自体が珍しいものであったために、その画面を徹底して見せるという手法が採られている。ゲーム＆ウォッチのCMは一種のイメージCM。携帯性を強調し、シガレットケース（もしくはコンパクト）かと質問して「ノー、ゲーム＆ウォッチ。マルチスクリーン！」と答えるバージョンと、「マールチ、アンド、マルチ」というファンキーな唄に乗って白人と日本人の男女が踊りまくるガイジンコンプレックスが炸裂したバージョンの2種類がある。ファミコン登場以前のCMは、白人のようなメイクの日本人女性や、白人が出演するCMが不自然なまでに多い。これもまた、時代ということなのだろう。

4.18 特許権侵害とはべつの問題でテンゲンが任天堂およびNOAを提訴。5.25にはまったく同様の理由でNOAがテンゲンを逆に提訴。
4.21 ROMカートリッジにより、ゲームソフトの交換を可能にしたハンディタイプの液晶ディスプレイゲーム「ゲームボーイ」を発売。
10.16 NTTデータ通信株式会社と都市銀行6行がファミコンホームバンキングシステムを開始。
11月 『テトリス』の著作権に関する裁判で任天堂が勝訴。

1990

2月 欧州市場に本格的に事業展開するため、旧西独フランクフルトにNintendo of Europe GmbHを設立。
3.24 ソフトクリエイター養成を目的とする「ゲームセミナー」を株式会社電通とともに開始。
4.2 NTTキャプテン（文字図形情報ネットワーク）とファミコンを接続するサービスの運用を郵政省が開始。
5月 MIT（マサチューセッツ工科大学）メディアラボに300万ドルの研究基金を寄付、子供の思考能力を育てるゲームを研究開発すると発表。
10月 松葉屋、藤田屋、マルイチ商事、光陽、一世、ワールドアオヤマの6社が、ファミコンソフトを抱き合わせ販売した件で、公正取引委員会の排除勧告を受ける。
11.21 ファミリーコンピュータの上位機である16ビット機の「スーパーファミコン」を発売。
12.5 シャープがスーパーファミコン内蔵テレビ「21G-SF1」を発売。

1991

2.5 日本経済新聞上で「ソニーと任天堂が提携」との報道がなされる。
6.1 中古ファミコンショップ5社（わんぱくこぞう／カメレオンクラブ/エフアールシー/ブルート/TVパニック）と任天堂がキャラクターおよび商標使用に関するライセンス契約を締結。わんぱくこぞうチェーンではファミコンの病院を開設。
7月 新発売される多くのソフトウェアを評価し、その情報をファミリーコンピュータネットワークを通じて流通業者に提供する会員制クラブ組織「スーパーマリオクラブ」を発足。
9月 スーパーファミコンの米国仕様であるスーパーNES（Super Nintendo Entertainment System）を発売。
9.21 スーパーファミコンソフト『ゼルダの伝説』のTVCMがオンエアされる。音楽はスチャダラパー。
9.26 ユーザーサービスの向上、ならびに商品の流通効率化を目的とするフランチャイズ事業を開始。「任天堂エンターテイメント」という統一店舗名のもとに全国展開スタート。

1992

1.9 スーパーファミコンCD-ROMアダプタの仕様／発売予定日／希望小売価格を発表。のち発売が中止に。
1.9~12 '92ウインターCES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショウ）にスーパーファミコンソフト『ストリートファイターII』をカプコンが出品。
1.24 米国メジャーリーグのシアトルマリナーズの買収に際し、シアトルの選出の上院議員やワシントン州の知事の要請に応じ、任天堂の山内溥社長とNOAが協力。
2月 米国でスーパーファミコン対応光線銃「スーパースコープ6」を発売。
5.1 アタリがNOAを独占禁止法で訴えていた件で、サンフランシスコ連邦地裁はNOAの言い分をほぼ全面的に受け入れ、アタリが敗訴。
5.25 日本航空がゲームボーイの機内貸し出しサービスを開始。
5.31 中古ファミコンショップのオーダーで『ファミコンウォーズ』を5,000本完全限定生産、再販。
6.10 カプコンがスーパーファミコンソフト『ストリートファイターII』を発売。
7.14 マウスパッドの上を滑らせるだけTV画面に入力できる、スーパーファミコンの新しいタイプのコントローラ「スーパーファミコンマウス」がスーパーファミコンソフト『マリオペイント』に同梱、発売された。7.30にはマウス+マウスパッド+クリーナーの3点セットが発売された。
7月 ゲーム ジニー裁判でサンフランシスコ連邦地裁がNOAに対し1500万ドルの賠償命令。NOAは連邦高裁、連邦最高裁に上告。
9月 スーパーファミコンCD-ROMアダプタに搭載するCPUを16ビットから32ビットに変更すると週刊ファミ通が報道。
10月 社団法人ソフト化経済センターが決定する第5回ソフト化賞特別賞を任天堂の山内溥社長が受賞。
同月 スーパーNESを韓国で販売開始。
11.13 任天堂とソニーがスーパーファミコン用CD-ROMプレイヤーの開発について協力関係を強化することで合意した、と発表。スーパーファミコンCD-ROMアダプタを'93年8月に日米同時発売とアナウンス。
11.27 サードパーティーに向けたスーパーファミコンCD-ROMアダプタの説明会を開催。
12月 ゲームボーイ専用のバーコードリーダー「バーコードボーイ」をナムコが発売。同時発売ソフトは本体に同梱された『バトルスペース』。

1993

1月 英国の公正取引局が、任天堂とセガがゲームソフトの価格を不当に高く設定している疑いがあるとして調査を開始。
同月 英国の機会均等委員会が、任天堂のコンピュータゲームは性差別を助長している、と主張。

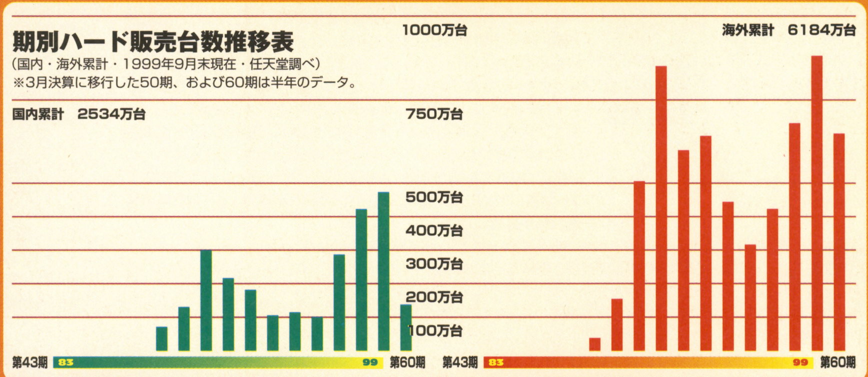
GB



ゲームボーイ／1989年4月21日発売

GBソフトTOP10
（国内累計・1999年9月末現在・任天堂調べ）
全ソフト888種類総計12099万本（国内）

1 ポケットモンスター（赤・緑・青・ピカチュウ）（任天堂）
2 テトリス（任天堂）
3 スーパーマリオランド（任天堂）
4 スーパーマリオランド2（任天堂）
5 ドラゴンクエストモンスターズ（エニックス）
6 ドクターマリオ（任天堂）
7 遊戯王デュエルモンスターズ（コナミ）
8 星のカービィ（任天堂）
9 ゲームで発見!! たまごっち（バンダイ）
10 ゲームで発見!! たまごっち2（バンダイ）

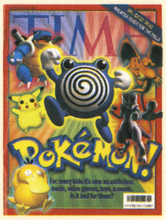


任天堂のゲームマシンは、ファミコンなどテレビ接続型のコンソールタイプと、ゲームボーイなど電子玩具の系譜に属するハンディタイプとの2種類に分けることができる。前者は上村雅之氏（前ページ参照）と竹田玄洋氏（製造本部開発第三部部長）が設計を担当している。そして後者は横井軍平氏（故人・「ピープル」の項参照）と岡田智氏（製造本部開発技術部部長）、出石武宏氏（製造本部開発第一部部長）の手になるものがほとんどである。

新幹線で京都ー東京間を移動するあいだの手慰みになるものはないか、という横井氏の思案から生まれた携帯ゲームマシンのゲーム&ウォッチは、ハードとソフトが一体となったものだった。ゲームボーイのコンセプトは、そのソフトをファミコンのように交換可能にする"マルチソフト化"。開発のうえでもっとも大きな障壁となったのは「ファミコンより小さいのだからファミコンより安くて当たり前」という消費者の思い込みに応えるためのコスト削減だったろうか？ パソコンを考えればデスクトップよりノートのほうが高くつくのは当然だが、なにしろウィンドウズ95が大騒ぎになる6年前のこと、一般大衆のコンピューターに対する知識にそれほど期待を持てるわけがない。しかしモノクロームでいいと割り切っても、液晶ディスプレイを使用するかぎり、ファミコン以下の価格にすることはほとんど不可能だった。要は液晶をどうするかということが最大の命題だったわけである。結局、この問題は液晶のうえに回路を直接焼き付ける"チップオングラス"という技術を導入することと、シチズンとの競争で価格の下がったシャープの液晶を採用することでケリがついた。

もちろんなぜカラーではないのかという批判はつきまとっていたが、ほぼ同時期にデビューしたカラー液晶のハンディゲームマシンであるアタリの「リンクス」やセガの「ゲームギア」のセールスが芳しくなかったことで、批判は完全に払拭できた。カラー液晶のふたつのマシンは、ものの数時間でバッテリーが上がってしまったのである。その後もゲームボーイは、量産効果や新技術の導入で低価格化・高性能化を実現。ゲームボーイカラーを経て、ゲームボーイアドバンスへと進化しようとしている。市場の拡大にはソフトの助けが大きかったと言っても、結果としてコンソールタイプにつづきハンディタイプでもスタンダードマシンの位置を獲得した任天堂の設計思想は、非常に卓越していると誰しもが認めざるをえないだろう。

そのころ米国では



ポケモン人気を報道するタイム誌（'99.11.21号）。誌面では、ゲームやカードに熱中するアメリカの子供たちが紹介されている。

本年9月の中間決算で発表された「売上高前年同期比5%減、経常利益同68%減」という数字（それでも売上高は1901億7500万円、経常利益は201億7000万円……）からは、米国でのポケモン人気の過熱ぶりをうかがいしることはできない。しかし11月に封切られた『Pokemon:The First Movie』（ミュウツーの逆襲）は、公開2週目では3位に後退したものの、日本映画としては初めてハリウッド映画を抜き週間全米興行収入のトップに立ち約14億円を売り上げた。この事実は、ポケモン現象を裏付けるデータのひとつとなるだろう。実際、北米版のゲームボーイソフト『Pokemon赤・青』が発売された59期のソフト総売り上げは1,416万本と、前年の985万本を大きく上回っている。日本でも米国でも、現在のゲームボーイ人気を支えているのは『ポケモン』なのである。ソフト総売り上げが北米圏で過去最高を記録したのは'90年4月から'91年3月の51期で、このときは実に1,877万本を記録。ハードも391万台（ちなみに59期は448万台）と、史上2位。このときの人気は『テトリス』と『スーパーマリオランド』によって形成された第一次ブームと定義づけることができるが、ゲームボーイ本体は以降ゆるやかな下降線を辿りつつも市場が完全に衰えてしまうことはなく、57期の139万台を最低ラインとして、58期には300万台を売り上げ再び上昇カーブを描いている。世代を越え、つねに一定の支持を集める。ゲームボーイは、携帯ゲームマシンのスタンダードと呼んで差し支えない。

成長する少年



ブロス、ポケット、ライト、カラー。さらに色違いやオリジナル限定品など、バラエティはますます豊かに。



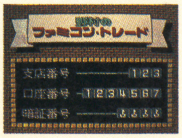
「社内の空気は“こんなに小さいのに、ちゃんと遊べるじゃないか！”という感じでしたね。もちろんカラーだったら……といった声はありましたけど、『テトリス』とかハードを牽引するソフトがあって、出だしから順調でしたから、不安感はまったくなかったですよ。みなさん、つぎつぎとゲームボーイがバージョンアップしていったような印象をお持ちかもしれないですけど、いろいろと出だしたのはつい最近で、発売から7年間はずっとでっかいバージョンのままだったんです。最初のバージョン違いというと、『MOTHER2』で木村拓哉のCMを作ったときに出したゲームボーイブロス。同時期だったので、こちらのCMにも木村拓哉を起用しました。まあゲームボーイはずっと同じ色でしたから、社内でもいろんなカラーバリエーションがあればいいねという声が上がってたんです。そんなときに糸井さん（糸井重里氏＝コピーライター）からも「あってもいいんじゃない？」っていう発言があって、実現したと。最近ゲームボーイカラーをあまり見かけない？　すみません、チップと液晶の関係で品薄なんですよ。あればもっと売れるんでしょうけど……」

ボーイの呼び名は10年経ってもボーイのままとはいえ、少しずつ成長はしている。'94年11月に本体色を追加した初代ゲームボーイを「ゲームボーイブラザーズ（ブロス）」と称して販売。その一年半後の'95年7月、『ポケモン』の発売に呼応するように、筐体のサイズを小さくした「ゲームボーイポケット」を販売開始。さらに一年後には「ゲームボーイライト」、その半年後に「ゲームボーイカラー」を売り出している。つまりゲームボーイポケット以降わずか4年でゲームボーイアドバンスの発表に至ったわけで、この間さまざまなバリアントが発売されたことも含め、携帯ゲームマシンの開発に必要な技術に関しては、急速な革新があったと見るべきだろう。ネオジオポケットやワンダースワンといった他社の携帯ゲームマシンの市場もそれなりの活況を呈している。洒落た恰好をするようになり、兄弟も増えたゲームボーイは、今後ますます熟成の度合いを高めていくはずだ。

通信事業への試み

まだ初心者向けに気を利かせたオールインワン型のPCがこの世に存在せず、携帯電話でインターネットに接続することなど夢のまた夢だった1988年、野村証券と任天堂は「ホーム・インフォメーション・ターミナル・ネット（HIT・NET）」なるネットワークサービスを始めた。通信アダプターを搭載したファミコンを端末に用い、ネットワークサービスに参加している企業のホストコンピューターに接続するというもので、システムを発表した時点では、情報誌ぴあ、日本交通公社、日本中央競馬会、JR各社などが参加を検討していた。その後は年表をご覧いただければおわかりのように、ありとあらゆる業種で、全国に2,000万台も存在するファミコンを利用しようと、ネットワークサービスを開始している。

自宅から電話回線を通じて株売買や、銀行の残高照会ができた。時まさに、バブル経済真っ盛り。景気が回復すれば、今度はドルフィンで同じ夢が見られるのか？



「この種のネットを運営しているのは任天堂ではなく、証券や銀行の各社なんです。家庭にパソコンがない時代、2,000万台も普及したファミコンを、コンピューター端末として使いたいとお話があって。最初は小売店さん向けにゲームの評価などを流そうとしていました。そのときにネットワークアダプターを開発してまして、カードを差し替えれば銀行の残高照会や株の売買ができるようにしてあったと。いま現在もちゃんと動いているのはJRAの馬券購入サービスですかね。端末もファミコンからスーパーファミコンに変えて、続いてます。サテラビューは任天堂がセント・ギガから撤退したので現在は販売を終了しています。サテラビューでは“よーい、どん”と、全国のユーザーが同じ時間にゲームを始めて競い合うなんてこともしてましたからね、やっぱり通信はおもしろいと思うし、伸びる余地もあると思うから、これからもやっていきますよ！
まあゲームボーイアドバンスというのは、名前のとおり進化した次世代のゲームボーイ、2Dの究極を目指してるんですけどね、液晶も広いし、カラーだし、インターネットの携帯端末としても使っていこうと。コナミさんと立ち上げたモバイル21では、アドバンスや既存のゲームボーイを使った通信ゲームであったり、ドルフィンと携帯電話をつなぐ、というような遊びを考えています。個人的にも期待してますよ」

ポケモン現象

いまさら言うまでもないが、日本でもっとも売れたゲームボーイソフトは『ポケモン』である。1999年9月末現在、基本的には同一タイトルである『赤・緑・青・ピカチュウ』の合計セールスは1,279万本を数えている。世界ランキングではまだ『テトリス』を抜いてはいないが、おそらくそれも時間の問題なのではないだろうか。仮に抜けなかったとしても、キッズの熱中度はあきらかに『テトリス』を上回っている。『ポケモン』は、一度は下降線を辿ったゲームボーイの市場を活性化させ、現在の携帯ゲームマシンブームを支えた。今後もその関係は続いていくのだろう。



'99年9月末現在で、世界で2,346本が売れたお化けソフト。'99年11月21日発売の『金・銀』は、年内に500万本の出荷を予定している。



「ソフト単体で売れたかどうかということで言えば、『ポケモン』は世界一すごいんじゃないですか？　国内で、『金・銀』を含まずに1,279万本（1999年9月末、任天堂調べ）ですからね。ファミコン版『スーパーマリオブラザーズ』の681万本のさらに倍ですから、これはもう、抜きんでていますよね。ほんとに」

ピープル

横井軍平【よこい・ぐんぺい】



1941年、古都・京都に生を受けた横井氏は、同志社大学を卒業後、任天堂に入社する。電気機械設備の保守を担当していて、暇を持てあましていた横井氏が手慰みにおもちゃを作ったところ、偶然山内社長の目に留まり「ウルトラハンド」として商品化される。これが“GUNPEY伝説”の始まりで、以降の横井氏はひたすらアイデア玩具・電子玩具を作り続けた。横井氏がゲームクリエイターと分類されるようになるのは、ゲーム＆ウォッチの“発明”から。ファミコンの周辺機器とアイデア玩具の中間のような「ロボット」、ファミコンの十字キー、ゲームボーイ、パズルゲーム『ドクターマリオ』、バーチャルボーイ、ゲームボーイポケットを企画・開発したのち、'96年に任天堂を退社。任天堂では実現の難しくなった“枯れた商品を売る”小規模なビジネスをするために株式会社コトを立ち上げた。そして会社が軌道に乗りかけた'97年10月4日、北陸の地で交通事故に遭う。同日、横井氏は石川県内の病院で息を引き取った。バンダイの携帯ゲームマシン「ワンダースワン」はコトの開発によるもの。ワンダースワンと同時に発売されたゲームソフト『GUNPEY』には、ゲーム＆ウォッチを作った男・横井氏へのリスペクトの念が込められている。

飛び出すマリオ！



'93年夏に日英で発売された、M.C.マリオの3枚のCD。『スーパーマリオ・コンパクト・ディスコ』、『スーパーマリオランド』、『ゴー・マリオ・ゴー』。音源に、FC、SFCのゲームサウンドが使用されている。

テレビゲームの分野でメディアミックスの元祖といえばマリオ。1986年にはアニメーション映画　『スーパーマリオブラザーズピーチ姫救出大作戦！』と併映で『スーパーマリオブラザーズ2攻略法』という、わずか20分で『スーマリ2』を攻略する内容のとんでもない映像まで公開されているが、やはり日本のユーザーにおおいなる驚きをもたらしたのは、'93年のハリウッド映画『スーパーマリオ　魔界帝国の女神』だろう。マリオ役のボブ・ホスキンスとルイージ役のジョン・レグザイモよりも有名なデニス・ホッパーがクッパを演ずるというネジレ具合、マリオをよそに甘いムードに浸るルイージとデイジー（日本版ではピーチ姫）など、日本人にとっては少々刺激が強いアレンジが施されていてなんだかもう、であった。
さて映画ではニューヨークの配管工だったマリオは、音楽業界ではDJ orラッパーとしてデビューを果たしていた。M.C.マリオのアルバムデビューは『スーパーマリオ・コンパクト・ディスコ』において。その正体はサイモン・ハリスがプロデュースし、アインシュタイン（テクノトロニック）がラップする覆面ユニットだったわけだが、ゲームメーカー内のサウンドチームではなく、ものほんのテクノ畑から出てきたアルバムであるというところに価値があり、ゲームを通常の娯楽やサブカルチャーと同じ文脈で捉える若い世代にアピールした傑作だった。

神戸の子供に笑顔を



我が家が崩壊し、仮設住宅での不自由な暮らしを強いられた人々。地震は、子供たちにもさまざまな心の傷跡を残した。

1995年1月17日午前5時46分に発生した兵庫県南部地震は、淡路島、そして神戸市を中心とする阪神地区に多くの犠牲者を出した。生き残った人々も、住み慣れた家を追われ、仮設住宅暮らしを余儀なくされた。そんななか、阪神地区の被災者を励まそうと、任天堂は任天堂なりの“救援物資”を贈った。それはゲームボーイだった。他のゲーム関連企業同様に義援金を贈ったのはもちろんのこと、専用ヘッドホンとゲームボーイ本体のセットを5,000台、ソフトも『スーパーマリオランド』と『テトリス』を同じ数だけ揃え、さらにトランプ10,000組をも用意したのである。ヘッドホンを添えたのは、多くの被災者の方がストレスに堪えながら共同生活を営む避難所で遊んでも、ほかの人に迷惑がかからないようにとの配慮から、だったという。人はパンのみにて生きるにあらず、ゲームボーイは癒しの役に立っただろうか。

CMコラム2「FC時代」

イメージ演出のはしり



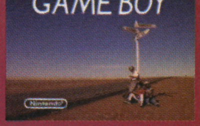


所ジョージの「やればやるほど～ディスクシステム♪」という歌も懐かしい『ディスクシステム』と、とにかくみんなで競うゴルフ大会を呼びかける『ゴルフJAPANコース』の告知CM。

ファミコンを発売してから数年のあいだは、ファミコン自体が珍しかったこともあり、いたずらな演出を施さずに、ゲーム画面そのものを徹底して見せるという、オーソドックスなCMがほとんどだった。しかしディスクシステムの運用が始まると事態は変わり、イメージCMが多くなってくる。ディスクライターでソフトを書き替える、ディスクファクスでゲーム大会に参加するという“ユーザーが主体的に行動する楽しみ”を提供するメディアであるディスクシステムを宣伝するには、ソフトの内容だけでなく、その行動の楽しさを訴える必要があったからだ。「参加参加♪」と阿波踊り調に連呼する『ゴルフJAPANコース(のゴルフトーナメント)』のCMなど、その典型だろう。







映像作品へ

『ファミコンウォーズ』、『ゲームボーイウォーズ』の軍隊ふうCM。さらに映画『スタンド・バイ・ミー』ふうのゲームボーイ発売CM。まさに、15秒のドラマ、である。

「ファミコンウォーズが出るぞ！」という、『スターシップ・トゥルーパーズ』の軍事教練（ちょっとちがうか）ふうに、新兵がしごかれながら連呼する『ファミコンウォーズ』のCMは、CMそのもののおもしろさで（ゲームはやっていないがCMを覚えているという人は多い）、20代以上の日本人の記憶に刻まれている。どういうことかというと、ゲームソフトの内容が複雑化してきた結果、ゲーム画面を少しだけ見せたところで、その良さが伝わらなくなってきたのである。そこで、ゲームを遊んだときの快感を凝縮した感覚的なCMが望まれるようになったわけだ。モダンなゲームCMは、この年代に始まったと言えるだろう。ちなみに『ゲームボーイウォーズ』のCMに出演しているのは女性士官候補たち？　である。最後にウインクするところがキュートでよろしい。

同月　新会社の任天堂ギガを設立、衛星デジタル音楽放送セント・ギガに資本参加。
2月　任天堂が野村総合研究所と提携してパソコンを開発・販売すると報道。
同月　NOAが病院に入院中の子供にスーパーNESなどのゲーム機を無償で提供する、ニンテンドーファンセンターという活動の規模を拡大すると発表。
3月　全国のディスクライターを撤去、ディスクシステムソフトの書き換えを任天堂の本社および支店への直接申し込み制に変更。
3.1　海外に於ける販売体制を強化するためフランス、イギリス、オランダ、ベルギー、スペイン、オーストラリアの6カ国に新たに現地法人を設立。
3.18　セント・ギガへの資本参加に伴い、衛星放送とスーパーファミコンを使ってのマルチメディア事業を'94年4月から開始すると発表。
3.21　M.C.マリオのデビューシングル『スーパーマリオランド』発売。
3.22　ゲーム ジニー裁判でNOAの敗訴が確定。
4月　任天堂の宮本茂氏が'92日本ソフトウェア大賞のMVPに決定。
5.28　デニス・ホッパーがクッパ役で出演した実写映画『スーパーマリオ』を米国で公開(日本では7月に『スーパーマリオ 魔界帝国の女神』の邦題で公開)。
6月　アタリゲームスとの裁判で任天堂の勝訴が確定。
6.21　光線銃「スーパースコープ6」発売。
8.1　M.C.マリオのファーストコンセプトアルバム『スーパーマリオ・コンパクト・ディスコ』発売。
8.24　初心会初日の講演で、任天堂の山内溥社長が64ビットマシンを作ると発言。当初の発売予定は'95年末。
9月　マインドスケープ社がスーパーNESソフト『Mario is Missing』を発売。任天堂以外の企業が制作したマリオ作品はこれが初めて。
同月　任天堂純正、スーパーニンテンドー用ジョイスティック「SCORE MASTER」発売。
9.5　ECTS(ヨーロピアン・コンピューター・トレード・ショウ)AUTUMN'93に任天堂が初参加。
10月　'94シーズンからJFL(当時)所属の京都パープルサンガをスポンサードすると発表。
11月　裕木奈江の出演する『ファイアーエムブレム』のTVCMがオンエアされる。
同月　業容拡大に伴い宇治大久保工場を新設。
12.1　ニューファミコン「HVC-101」を発売。

1994

4月　任天堂が支援するゲームデザイン学科が、コンピューター総合学園HALで開講される。
4.2　スクウェアが『ファイナルファンタジーVI』を発売。
4.10　英国ロンドンにて開催されたECTSにおいて、『ゼルダ4(ゼルダの伝説 夢を見る島)』がECTSアワード・Best Handheld Gameに選出される。
6月　すべてのゲームボーイソフトがスーパーファミコンを通じてテレビ画面で遊べる「スーパーゲームボーイ」を販売開始。
同月　7.1号の週刊ファミ通が「香港任天堂を設立することになった」と報道。
8月　「ウルトラ64」(開発当時のNINTENDO64の仮称)第1弾ソフト『キラーインスティンクト』の画面写真が世界で初めて、米国の任天堂オフィシャルマガジンNINTENDO POWER9月号に掲載される。
同月　宇治工場(宇治小倉・宇治大久保両工場を含む)が国際品質保証規格「ISO9002」の認証を取得。
9.22　米国テキサス州サンアントニオで開催されたAMOAエキスポ'94に、ウルトラ64ソフト『クルージンUSA』、『キラーインスティンクト』を出展。
11.15　第6回初心会ソフト展示会に32ビットマシン「バーチャルボーイ」を出展。
11.21　ゲームボーイの弟分として6色のボディカラーの「ゲームボーイブラザーズ」を販売開始。
12.21　スーパーファミコン専用衛星放送アダプター「サテラビュー」を用いたスーパーファミコン放送について発表。

1995

1月　米国ラスベガスにて開催されたCESにて、任天堂を含め十数社によるドリームチームなる団体を結成したとNOAが発表。
同月　『スーパードンキーコング』のプログラムを無断で複製、販売した件でNOAが韓国の三星電子を提訴。
2月　衛星放送アダプタ「サテラビュー」を発売。
同月　阪神大震災の被災者にゲームボーイ5,000台などの玩具を寄贈。
同月　三星電子がNOAを逆提訴。
2.13　「スーパーファミコンアワー」の詳細について発表。
3.17　ファーストフード店ロッテリアのメニューに「スーパードンキーコングシェーキ」が登場。
4月　NOAと三星電子が和解。
4.19　英国のソフト開発会社レアに数10億円の投資を行うと発表。
4.23　衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」の放送を開始。
5.18　スーパーファミコンでパチンコホールの情報を引き出せるマルチメディアシステムP'z NETWORKを矢野経済研究所が発表。

SFC



スーパーファミコン／1990年11月21日発売

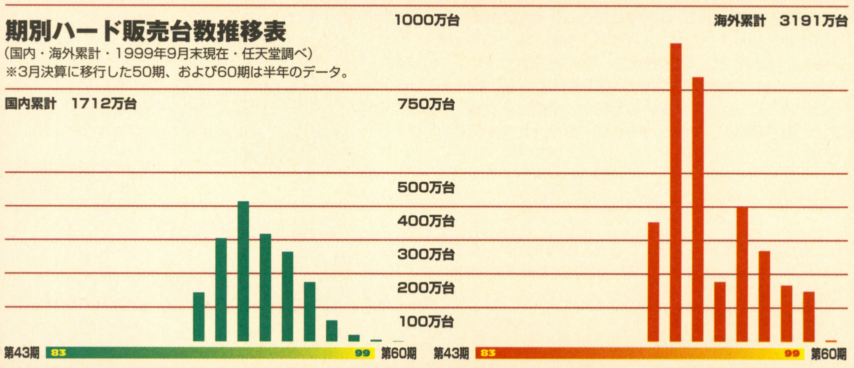
SFCソフトTOP10

(国内累計・1999年9月末現在・任天堂調べ)　全ソフト1425種類総計19469万本(国内)

1	スーパーマリオカート(任天堂)	6	ドラゴンクエストV(エニックス)
2	スーパーマリオワールド(任天堂)	7	ファイナルファンタジーVI(スクウェア)
3	ドラゴンクエストVI(エニックス)	8	ファイナルファンタジーV(スクウェア)
4	スーパードンキーコング(任天堂)	9	スーパードンキーコング2(任天堂)
5	ストリートファイターII(カプコン)	10	スーパーマリオコレクション(任天堂)

期別ハード販売台数推移表

(国内・海外累計・1999年9月末現在・任天堂調べ)
※3月決算に移行した50期、および60期は半年のデータ。



8ビットマシンながらCD-ROMプレイヤーの付いたPCエンジン、業界初の16ビットマシンであるメガドライブが先行して市場に投入されるなか、スーパーファミコンが発売されたのは'90年の暮れも押し迫るころだった。ファミコンとスーパーファミコンではとくに描画性能に段違いの差があり、誰の目にも高性能なマシンであることが明らかであったので、異様に高まった期待感から、発売と同時に即品不足に陥った。飢餓感を煽るために任天堂が製造数を調整しているのだというまことしやかな噂も流れたが、たんに需要に供給が追いつかなかっただけだろう。'90年内に発売されたタイトル数はそうは多くなかった。しかし『スーパーマリオワールド』、『F-ZERO』、『パイロットウイングス』という3つの任天堂タイトルはスーパーファミコンのすばらしさを知らしめるのに十分な出来のソフトで、遊べるソフトが少ないという不満は生じなかった。とくに『F-ZERO』は奥行き感・スピード感が未知の次元に突入しており、もちろんビットマップで描画されているのだが"ドット絵ではない"ような、未来のグラフィクスを感じさせ、実験的なタイトルでありながら人気を博した。それは回転・拡大縮小機能の使いかたのお手本のような『パイロットウイングス』も同様だった。

ある意味発売時点ですでに極まっていたスーパーファミコンソフトだが、サードパーティーが傑作をつぎつぎと送り出したのは、発売からずっとあとの、'90年代もなかばに差し掛かった頃のことだった。なぜならば、CPUが汎用のものではなくスーパーファミコン用にカスタマイズされた独自のもので、プログラマーが扱いに習熟するまでに相当の期間を要したからである。スーパーファミコンからあとのゲームマシンは、カスタムCPUを採用して高性能化を測ると、サードパーティーに供給する開発ツールの準備が遅れるという矛盾をどう解消するかがテーマとなった。

もはや赤と白にこだわる必要のなくなったスーパーファミコンの筐体はモノトーンの地味な配色で作られているが、これはスーパーファミコンが、生活の一部を占める目立たない家具として作られたことを意味している。以降のハードがポリゴン描画に特化したマシンに変わっていったことを考えると、現段階でスーパーファミコンは、ドット絵のゲームマシンとしては究極の存在なのかもしれない。実際、スーパーファミコンのソフトはいまもニンテンドウパワーで供給され続けている。

そのころ米国では



週刊ファミ通'91.9.27号に掲載された、スーパーNES発売の記事。

"筐体のかたちは電話機みたいなカンジ"というおもしろい情報が流れてメディアを困惑させていた「スーパーNES(北米版スーパーファミコン)」。問題の形状はNESの伝統を受け継いだ四角いもので、電話機みたいなという前情報に嘘はなかった。Brother社のFAX電話など、米国の電話機というのはだいたいこういう形をしているものである。コンピューター機器や家電製品は、地域・大陸により仕様そのものを替えて販売するものだが、スーパーNESの場合、内部がスーパーファミコンと同じであるために、筐体のデザインを替える必要があったのだろう。リセットボタンやコントローラーのボタンに紫色を配したのは、子供っぽいという印象を与えないようにとの思慮からだったという。またコントローラーのボタンはYXボタンが凹、ABボタンが凸型をしており、手触りでボタンを識別できるようになっていた。

さて、'91年の年頭には「全米では9月発売予定」とアナウンスされていたスーパーNESは、実際には8月30日に発売されている(トイザらスだけは8月22日に先行発売)。海外ではゲームマシンにソフトや周辺機器をバンドル(同梱)して売ることがほとんど慣習となっており、スーパーNESも『スーパーマリオワールド』をバンドルしていた。同時発売ソフトは日本と同じく『パイロットウイングス』、『F-ZERO』そして『シムシティー』の3本だった。結局、スーパーNESは過去8年間で2,323万台を売り上げた。日本で絶大な人気を誇った『ドラゴンクエスト』、『ファイナルファンタジー』はさっぱりで、その代わり任天堂のアクションゲームが驚異的な数字を残している。日本ではソフト売り上げベスト10には入らなかった『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』が345万本も売れているあたりに、米国における任天堂の信頼の高さ、ゲームソフトの質を見抜く眼力を伺い知ることができる。

出直しハードの真相



ニューファミコン('93.12.1発売・7,000円(税込))とスーパーファミコンジュニア('98.3.27発売・7,800円(税抜))。いずれも、AV端子つき。



「PCエンジンがあって、メガドライブもさきに発表されていて、なおかつスーパーファミコンは発売が遅れましたから、どうなるかと思ったんですけど。初年度から300万台、400万台というペースでシェアが伸びて、大成功でしたね。最初はファミコンと互換性を持たせるべく、ファミコンソフトを遊べるアダプターの発売を検討していたんですが、ファミコンも持ってるのにわざわざ買うのかな？ という結論に至り、止めました。それよりファミコンならAVファミコン、スーパーファミコンならスーパーファミコンジュニアというように、必要な人が必要なぶんだけ買えるようにしたほうが理に適っていると思うんですよ。確かに、スイッチひとつで同じハードでできれば、便利だとは思います。けれども、そこまでして古いソフトも平行して遊ぶのかな、ということでは疑問ですよね。ファミコンもそう簡単に壊れるような設計でもなかったですし。オプションとしての機能を加えたら値段が高くなる。それよりは新品のハードを安く買えたほうがいいかなと思いますね」

すっかり市場から新品ソフトが消えた頃に発売されたAV端子対応の「ニューファミコン」と廉価版の「スーパーファミコンジュニア」。一過性の玩具として考えれば、既存のユーザーに対してそこまでケアすることもないのだが、長期的に市場を形成する商品となってしまった以上、少数であるとはいっても、買い換え需要に対応しないわけにはいかなかったのだろう。またスーパーファミコンジュニアの場合は、スーパーファミコンに対応したフラッシュメモリ内蔵カセットにソフトプログラムを書き込む本誌でもおなじみのサービス、ニンテンドウパワーが開始されたことから、一定数のハードを用意しなければならない事情もあった。こまかな仕様変更をした同一製品ではなく、ちがう製品を作ってしまうあたりに、任天堂の市場の大きさを感じ取ることができるだろう。

不遇のゲーム機

経営的にはまったくの失敗に終わってしまったハードに、『バーチャルボーイ』('95年7月21日発売)がある。あまりに売れ行きが悪く、ソフト・ハードともに大きく値崩れし、そこで在庫が一掃されると今度は探しても買えない貴重品になるという、なかなか数奇な運命を辿ったバーチャルボーイは、ゲームボーイの開発者である故・横井軍平氏が開発した“電子玩具”だった。そのインテリア性であるとか機能はどう見てもアイデア玩具の系統に属していたのだが、当時の専門誌や市場のムードを創り出すコアユーザーがスペックの字面だけで“32ビットマシン”と認識したために、ハードの持つ可能性やおもしろさが見いだされないままに商品寿命を終えてしまった。不遇である。バーチャルリアリティーというテクニカルタームは誤解を呼んだし、ポリゴン時代に突入し、ゲーム専門誌が画面写真掲載競争に乗り出した時期に発売するというタイミングもよくなかった。なにしろ筐体を覗き込んでプレイするマシンであるバーチャルボーイは、画面写真を撮影することができなかったのである。シンプルなLEDのグラフィックスは芸術的だったが、市場的な価値はなかったことになる。やたらと描き込んだレンダリングCGのゲームが飽和状態になっているいま、ゲームのグラフィックスには“センスのよさ”が求められている。その意味では、あるいはいまなら……と思わざるをえない。

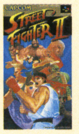


赤と黒のデザインも渋い、バーチャルボーイ。いまとなっては、逆にレアなハードである。ソフトは全部で19本だった。



「バーチャルボーイは、ファミコン～スーパーファミコンと来たテレビゲームの流れで捉えられたところが不幸でした。現場はそんなつもりはなく、つぎのハードとして作っていたわけでもなく、社内でもそういう役割を期待してはいなかったんです。テレビゲームとは違う、新しい遊びを提案しようとしていた。ただ次世代機が出てNINTENDO64が待たれているときに“つぎの任天堂はこれなのか” と捉えられてしまった。アレはアレで、3Dで手軽に遊べるおもしろいものという位置づけだったんですが。言ってみれば、マラソンを走っているのに、100メートル走のつもりで“遅いやないか”って言われていたようなもので。もう少し経つとソフトのラインアップも充実しそうだったんですが、そのまえに評価が決まってしまった。海外も含めて、まだまだソフト開発のラインは動いていましたのでね、残念です」

人気ジャンルの確立





カプコンの『ストリートファイターII』('92.6.10発売)、スクウェアの『ファイナルファンタジーVI』('94.4.2発売)。いずれのソフトもさらに進化し、N64以外のハードで発売されている。

スーパーファミコンの時代には、いい加減マンネリと評されるほどに、人気シリーズの続編ばかりが発売されていた。これには事情がある。スーパーファミコンは大容量のROMカートリッジでソフトを供給するので、生産数を読み誤ると高額な在庫を抱えることになり、まかり間違えば倒産の危機に追い込まれる。そこでサードパーティーは問屋(仕入れ業者)の発注を受けてから生産個数を決定し、ROMカートリッジ製造を任天堂に依頼していた。このサイクルのなかでは、問屋は、ひどい場合にはサンプル盤をプレイする機会もなく、ペラ1枚の企画書で仕入れ個数を決めなければならなかった。当然、確実に売れるとわかるタイトル以外の発注は控えるようになる。するとサードパーティーは、確実に仕入れてもらえるような、安心感のあるシリーズの続編ばかりを作るようになったのである。ROMカートリッジ製造のシステムにも難があり、リスクチャレンジをしないサードパーティーにも責任があり、ゲームの中身を勉強しようとしない問屋もその責は逃れられず、メディアもなんら手を打てないという状況で、ユーザーや現場のクリエイターがワリを食ったということになる。ただしこの状況で作品の質を高めていったケースもある。スクウェアは自社の最大の財産である超大作ロールプレイングゲーム『ファイナルファンタジー』シリーズを3作、スーパーファミコンで供給した。インタラクティブムービーと呼びたくなるくらいシアトリカルな傾向を強め、グラフィック・サウンドともに究極を極めた『ファイナルファンタジーVI』は、スーパーファミコン末期のミラクルであると言える。『ストリートファイターII』はアミューズメントで人気を博した対戦格闘ゲームの移植版。続編の『ストリートファイターIIターボ』と2作揃って世界のソフト売り上げベスト10に入っている。対戦格闘ゲームというジャンルを確立し、のちのポリゴン格闘ゲームにも影響を与えた功績は讃えられていいだろう。
問題は『ドラゴンクエスト』、『ファイナルファンタジー』が確立したコマンド入力式のロールプレイングゲーム、『ストリートファイターII』が確立した対戦格闘ゲームという形式のみを真似た“他社の続編”であったろう。あやうく悪貨が良貨を駆逐するところだった。

任天堂独自の品質管理

卸売り業者グループ初心会('97年に解散)などを通じ、小売店内に設置した任天堂製品だけのインショップが「任天堂エンターテイメント」である。店頭デモ用に発売の10日程まえにソフトを渡し、発売後も売れ筋商品の優先供給を図っている。任天堂エンターテイメント事業が始まったのは、米国で8,000店以上のインショップを展開していた'91年のことだった。ほぼ同時期に「スーパーマリオクラブ」も発足(年表参照)。同クラブでの評価は仕入れ業者の参考資料のみならず、メディアにとっての貴重な情報源だった。このふたつの事業展開からは、市場が崩壊しないよう、流通面からのコントロールを強化しようという狙いが汲み取れる。

任天堂エンターテイメントのロゴ。'91年9月26日より展開。現在では全国1,162店のデパート、おもちゃ屋でこのロゴが見られる。

CMコラム2「SFC時代」

極まった洗練度





『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』のリンク役は、オーディションで300人から選ばれた。『スターフォックス』の舞台は、渋谷？ 『ファイアーエムブレム紋章の謎』では紙からキャラクターが起きあがってくる。





“いかにも代理店仕込み”といった感のある、プレイステーションやドリームキャストのCMを先取りする高水準のTVCMが生まれたのはスーパーファミコンの時代だった。「宿題くらいやっておいてくれたまえ、僕は忙しいんだから」と子供市長が駄々をこねる『シムシティー』には古さが残るが、スチャダラパーがオリジナルのラップを提供した『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』のCMはすごい。音楽、カット割り、ダンス、すべてが洗練されていた。「これだよな！」でポリゴンへの挑戦の意欲を示した『スターフォックス』、「ひょっこりひょうたん島」ばりの人形劇を展開した『ゼルダの伝説 夢を見る島』、裕木奈江のぼけっぷりが驚異的な(当時「勇気萎え」という言い替えもあった)『ファイアーエムブレム 紋章の謎』、サムスがじつは金髪のねーちゃんだったことが判明する『スーパーメトロイド』など、傑作を挙げればきりがない。そして、その演出手法が最高に極まったのは『MOTHER2』だろう。喫茶店で佇む木村拓哉演ずる兄とその弟が、周囲の圧力に負けて「マーザーツー♪」と唄ってしまうという展開は、婦女子のみならず全国民に大きな衝撃を与えた。

ピープル

宮本茂【みやもと・しげる】

1952年京都府生まれ。金沢市立美術工芸大学を卒業後、任天堂に入社する。工業デザイナーとしてキャリアをスタートさせ、筐体の設計やパッケージのデザインを業務としていたが、アーケード版『ドンキーコング』からゲームプランニングとキャラクターデザインに着手、現在は情報開発部部長として数多くのゲームソフトのプロデュース・ディレクションを行っている。『スーパーマリオ64』と『ゼルダの伝説 時のオカリナ』で“箱庭制作者”としての資質を明確にした。宮本氏を語るときに「ポール・マッカートニーがサインをねだって云々」という講釈を垂れている場合ではない。(テレビ)ゲームの概念が拡大するなかで、相対的に任天堂のゲームデザインが“ゲーム右翼のための純ゲーム”としてその意味を縮小しつつあるいま、宮本氏が時代とどう折り合いを付けていくのか、そこをしっかりと見守りたい。





ハード修理なら、ここにおまかせ。マリオが白衣を着た“ファミコンの病院”のロゴ。契約した中古ショップのいたるところに、マリオが描かれていた。

時代の徒花？ 中古ショップ

年表にあるように、中古ファミコンショップ5社は91年6月1日付けで任天堂とライセンス契約を交わし、マリオなどの任天堂キャラクターやファミコンの商標を合法的に使い始めた。わんぱくこぞうチェーンでは抱き合わせ販売の禁止など6項目を盛り込んだクリーン宣言をし、またショップで短期間にハードの修理を行う“ファミコンの病院”を開設した。中古ソフトショップが倒産、中古業者とソフトメーカーの訴訟合戦が続く現在の状況からすると、ROMカートリッジが主要なメディアだった'91年は、比較的平和な時代だったといえる。

'91年に出現したNOA非公認デバイスの一種で、年表で度々触れている“ゲーム ジニー裁判”とはこのデバイスが著作権法違反にあたるかどうかを審議したもの。ゲーム ジニーは米国ガルーブ社が当時およそ50ドルで販売していたプログラムコード改造ツール。電源が入っているあいだ、ゲーム ジニーを用いて書き替えたプログラムでプレイできるというものだ。裁判はNOAがガルーブ社を著作権法違反で提訴、これを退けられ上告、連邦最高裁まで持っていったが、とうとう任天堂の敗訴に終わった。結局は「個人が遊ぶ範囲でプログラムを改造する」という行為と、それを可能にするデバイスの製造は違法ではないと判断されたわけである。
日本では今年、『ときめきメモリアル』のデータを改造したメモリーカードを販売した業者を著作権侵害および著作者人格侵害でコナミが提訴、大阪高裁がこれを認めるという事例があるが……。

ゲームジニーって何？



これをNESに差し込み、画面に現れた数字を変更すると、自機を無敵にしたり、ジャンプ力を強化できると言うもの。ぶ厚いマニュアルがついて、約50ドルで発売されていた。

7.21　32ビットマシン「バーチャルボーイ」発売。
8.6　サテラビューソフト『BSゼルダの伝説』配信開始。
11.1　サテラビューセットの店頭販売を開始。
11.24　ファミコンスペースワールド'95にて「NINTENDO64」を初公開。
12月　NINTENDO64の発売に合わせ、2月以降に発売される自社スーパーファミコンソフトの希望小売価格の上限を従来の9,800円から7,500円に引き下げると発表。
12.18　NINTENDO64のテレビゲーム専門誌向け質問会を開催。ハードの内部を初公開。

1996

2.4　サテラビューで『BSドラゴンクエストI』を放送。
2.27　ゲームボーイソフト『ポケットモンスター赤・緑』発売。
4月　雑誌媒体に「ジャックの豆の木計画」広告を出稿。
4.23　出版社を対象にNINTENDO64専用同時発売ソフト共同説明会を開催。
6月　セタなどとNINTENDO64の仕様を基本とした業務用ゲームシステムの開発に合意。
6.19　任天堂がスポンサードする京都パープルサンガがJリーグ昇格から21戦目にして初勝利。
6.23　64ビットの超高速演算処理能力を持つ「NINTENDO64」の販売開始(米国では9月発売)。『スーパーマリオ64』などのソフトを同時発売。
6.26　野村総合研究所およびマイクロソフトをパートナーとして衛星データ放送の新事業に乗り出すと発表。山内溥社長、橋本昌三社長、ビル・ゲイツ社長が臨席。
7.21　位相差偏向フィルター仕様STN型ドットマトリクス液晶を採用、従来のゲームボーイに比べ画面が見やすく携帯性に富んだ「ゲームボーイポケット」を発売。
11月　リクルートと共同で「マリーガルマネジメント」を設立。
同月　米国TIME誌がNINTENDO64をMACHINE OF THE YEAR '96に選出。
11.23　NINTENDO64スペースワールドにて「64DD(NINTENDO64専用磁気ディスクドライブ)を発表。」

1997

1.13　『ポケットモンスター』の同人誌を作った人物が著作権法違反で逮捕される。
1.28　AMD Award'96にて『スーパーマリオ64』およびその開発チームが郵政大臣賞に選出される。
3月　雑誌媒体に『スーパーマリオRPG2』人材募集広告を出稿。
3.14　NINTENDO64の希望小売価格を16,800円へ値下げ。
4.25　第5回日本ソフトウェア大賞にて宮本茂氏がMVPを受賞。
4.27　ゲームの臨場感がいっそう高まるNINTENDO64の接続機器「振動パック」を発売。
9.26　「NINTENDO POWER」の詳細を発表。
9.30　コンビニエンスストア　ローソンなどの店頭でMMS(マルチメディアステーション)端末を操作することで、簡単にスーパーファミコンソフトを書き換えるサービス「NINTENDO POWER」の展開を開始。
10.4　ゲーム&ウォッチの開発者横井軍平氏逝去。

1998

1月　「スーパーゲームボーイ2」発売。価格5,800円。
2.21　ゲームボーイの接続機器「ポケットカメラ」を発売。またポケットカメラで撮った画像をプリントシールにできる「ポケットプリンタ」を発売。
3.27　「スーパーファミコン ジュニア」発売。価格7,800円。
4.14　バックライトを付けた「ゲームボーイライト」発売。価格6,800円。
5.28　米国ジョージア州アトランタで開催されたE3(エレクトロニック・エンターテイメント・エキスポ)にてゲームボーイカラーを初公開。
7.1　NINTENDO64の希望小売価格を14,000円に値下げ。
8.1　ゲームボーイカートリッジのデータを利用し、N64で楽しむことのできるNINTENDO64の接続機器「64GBパック」を発売。
9.6　英国ロンドンにて開催されたECTSにて、NINTENDO64ソフト『ゴールデンアイ007』がCONSOLE GAME OF THE YEARを受賞。
10.21　残像の少ない反射型TFTカラー液晶を採用し、いままでのソフトもカラーで楽しめる「ゲームボーイカラー」を発売。価格は8,900円。
11.21　NINTENDO64ソフト『ゼルダの伝説 時のオカリナ』を発売。
12月　日経産業新聞紙上のインタビューにて、山内溥社長が「電話線を利用した新しい商品を来年投入するつもりだ」と発言。

1999

5.12　次世代ゲームマシン「ドルフィン」(開発コード名)発表。2000年12月発売予定。
9.2　コナミとの合弁会社「モバイル21」設立を発表。同時に「ゲームボーイアドバンス」の開発を発表。2000年8月発売予定。
12.1　ランドネットを通じ64DDを供給開始。

2000

2.21　ゲームボーイソフト『カードヒーロー』発売。

※この年表は、任天堂提供の資料を元に、編集部が独自に作成したものです。

N64



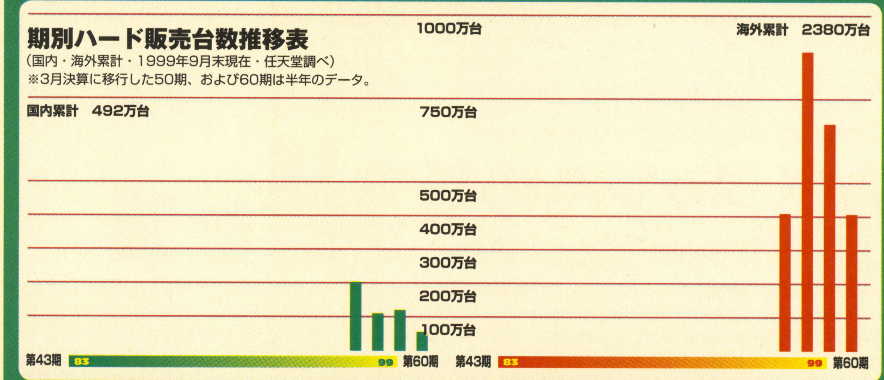
NINTENDO64／1996年6月23日発売

N64ソフトTOP10

(国内累計・1999年9月末現在・任天堂調べ)

全ソフト144種類総計2709万本(国内)

1 マリオカート64(任天堂)
2 スーパーマリオ64(任天堂)
3 ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ(任天堂)
4 ゼルダの伝説　時のオカリナ(任天堂)
5 ポケモンスタジアム(任天堂)
6 ヨッシーストーリー(任天堂)
7 ディディーコングレーシング(任天堂)
8 ピカチュウげんきでちゅう(任天堂)
9 マリオパーティ(任天堂)
10 ポケモンスタジアム2(任天堂)



期別ハード販売台数推移表
(国内・海外累計・1999年9月末現在・任天堂調べ)
※3月決算に移行した50期、および60期は半年のデータ。

ご存じのようにNINTENDO64はROMカートリッジをソフト供給媒体に採用している。カートリッジの場合アクセス速度が速く、瞬時にデータを読み出せるという利点があるが、大量の画像・音声データ、つまりムービーを蓄えておくには不向きだ。いっぽうでセガサターンやプレイステーションはCD-ROMを採用し、ムービーを再生する機能を重視している。ここがNINTENDO64に対する評価の分かれ道になっている。

かつて'93年の初心会で「プロジェクトリアリティー」なる64ビットマシンの開発に着手したことを発表したとき、メディアは、任天堂が32ビットマシンをすっ飛ばして64ビットマシンを作ろうとしていることをいぶかった。このときの講演で、山内溥社長はテンションも高く「マルチメディアってなんなんですか!?」とわめきちらし、案の定現在では死語になりつつある"マルチメディア"という実体のない幻想に取り憑かれたプレス連中を叱りとばしていた。怒っているようでもあり、悲しんでいるようでもあり、苛立っているようでもあり。「16ビットのつぎは32ビットというような発想は娯楽のマーケットでは通用しません」。

NINTENDO64はCPUのビット数の倍々遊びから生まれたゲームマシンではない。「ゲームを変える、64が変える」のコピーどおり、ゲームの質的転換を狙い設計されたものだ。新しい楽しさの提供、例を挙げるとそのひとつには、リアルタイムに嘘のない3Dの世界を描画し、完璧な箱庭を作るというものがある。箱庭さえあればあとは何をやっても自由、開発者や遊び手の工夫次第でいくらでも楽しめるということは『ポケモンスナップ』で証明されている。ムービー再生機化したCD-ROMマシンとは、そもそも発想がちがっていた。

CD-i、レーザーアクティブ、3DO、PC-FX、セガサターン、プレイステーション。いずれもムービーの再生を得意としたマシンだったが、事実上市場として残っているのはプレイステーションだけ。プレイステーションの場合は、開発ツールを使えばゲーム制作未経験者でもゲームのかたちをしたものが作れてしまうという敷居の低さが新規参入を呼び、結果的に新しいクリエイターを養成することができた。いっぽうのNINTENDO64は、ゲーム制作者が苦労しなければゲームのかたちをしたものすら作れない高難度のマシンだが、そこから質の高いクリエイターを養成することができた。現行のプレイステーションは発売されないままに終わった「スーパーファミコンCD-ROMアダプタ+スーパーファミコンの一体型マシン」(後述)のネーミングのみを継承した、ソニー独自のコンセプトから誕生したマシンである。にしても、NINTENDO64とプレイステーションはひとつの構想から生まれた異母兄弟であると考えることはできないだろうか。プレイステーションという量的充実からスタートし、その資産を受け継いで一気に質を高めようとするプレイステーション2の仕様がドルフィンのそれに似ているのは、決して偶然ではないだろう。

そのころ米国では

米国では発売当初からNINTENDO64の評価は高かった。TIME誌は'96年のマシン・オブ・ジ・イヤーにNINTENDO64を選出し、その記事で『スーパーマリオ64』を引き合いに出し、リアルタイムに描画される高画質のCGをインタラクティブに操作できる、驚異のコンピューター家電であるという旨を書き連ねた。パソコン業界を含め、最高の発明であることが認められたのである。「100万円以上はする高性能をたった20,000円の箱に詰め込んだ」と、その文体はいささか興奮気味であった。'99年9月末現在、日本で売れたNINTENDO64は492万台。いっぽう米国とカナダでは1,767万台。この開きは大きい。海外では300万本以上売れたソフトがなんと7タイトルもあるが、日本では1本もない。



「3Dで遊ぶということは『マリオ64』で確実に提示できたし、国内外で評価された。ただ出だしとしては、ジャンルの幅がもう少し欲しかったですね。発売直後はサッカーや野球、麻雀が多くて。『ゼルダ』が待ち望まれていたように、アドベンチャーゲームやロールプレイングゲームの要素があるものができるまで時間がかかってしまいました。いいものはできるけど、時間がかかる。ジャンルの広がりがなかったですね。技術者じゃないから分かりませんが、ハードルが高いのかもしれません。だから、これから次世代機、PS2やドリームキャストやドルフィンで作ろうとするソフトメーカーさんは、N64で苦労されていると作りやすいと思いますよ。本当の意味での3DはN64だけでしたから。それはよく宮本(茂氏)も言っているんですよ。さきに一歩踏み込んでいましたから、N64は。結果として、一昨年は年末に『ヨッシーストーリー』くらいしか出せなかった。その『ヨッシー』もクリスマスまでに出荷できていた数はわずかで、残り大半が商戦が終わっている12月30日頃に大量出庫することになってしまい、商機を失った結果、安く売られてしまう、いいソフトと思われない、という悪循環がありました。昨年末は、『マリオパーティ』、『バンジョー&カズーイ』、『ピカチュウげんきでちゅう』、年明けには『スマッシュブラザーズ』と、バラエティーに富んだ大作がありましたから。いままさに発売中なのが『ドンキーコング64』と『マリオパーティ2』ですか。来年には、これまた人気キャラクターの『星のカービィ64』や『ゼルダ外伝』も控えていますから、これからがN64ソフトが百花繚乱という感じでしょうか。やっとここにきて、安定してソフトを供給できる状態になったわけですから、期待していただいてかまいませんよ」

ジャックの豆の木計画

任天堂はこれまで二度雑誌広告でのクリエイター公募を行っている。ひとつは『スーパーマリオRPG2』の制作スタッフ募集、もうひとつは“ジャックの豆の木”である。“ジャックの豆の木”プロジェクトは、いうなれば社内版のゲームファンド、マリーガルのようなものだと思っていい。面接と書類審査には糸井重里氏、HAL研の岩田聡氏、チュンソフトの中村光一氏、任天堂の宮本茂氏があたっている。プロジェクトチームは三年をかけて『ポケモンスナップ』を完成させた。この間の労苦は糸井氏が主宰するウェブサイト“ほぼ日刊イトイ新聞”(http://www.1101.com/)に掲載されているので、ご一読を。



'95.2.10号に掲載された、クリエイター募集広告。ゲームへの“愛”に溢れた募集告知は、さすが『MOTHER』シリーズの生みの親、糸井氏である。

CD-ROMアダプタとプレステとN64

じつは'90年代の初頭、任天堂とソニーは業務提携を結んで共同で技術研究を行っていた。契約期間が過ぎたのち、それを更新しなかったために両社共通のハードを発売するという構想はお流れになってしまったが、この出逢いが、NINTENDO64とプレイステーションの誕生につながったと考えると、あながち悪いことではなかったのかもしれない。具体的には、両社はスーパーファミコン専用のCD-ROMプレイヤー「スーパーファミコンCD-ROMアダプタ」の開発を進め、任天堂からはCD-ROMアダプタ単体を、ソニーからは本体とCD-ROMアダプタの一体型マシン「プレイステーション」を発売するということになっていた。ソニーとの業務提携を更新しなかった任天堂はフィリップスとCD-ROMの研究にあたったが、結局コスト面の問題などからCD-ROMを採用したハードの発売を見送った。ひと回りして登場する「ドルフィン」と「プレイステーション2」には、10年越の次世代マシンの夢が詰まっていることになる。





週刊ファミ通92・2・28号に掲載された、『スーパーファミコンCD-ROMアダプタ』と『プレイステーション』の記事。翌年始めには双方同時に発売され、それらは互換性がある、とも予想されていた。

販路の拡大とニューハード

ディスクライター、HIT・NET、サテラビュー、任天堂エンターテイメントなど、任天堂は通信事業や流通の面で、さまざまな実験を行ってきたが、その最新版は、既にサービスを開始しているLoppiと、2000年2月からサービスが開始されるランドネットということになる。ただしこのふたつは、対象となっているハードが現在普及しているマシン(スーパーファミコン・ゲームボーイと64DD)であり、実用段階に達しているとはいえ、まだまだ実験なのではないかという気もしてくる。それを裏付けるように、1999年には新しい構想がつぎつぎと発表された。5月12日にドルフィンの発表。6月18日に、現行のゲームボーイと携帯電話・PHSを接続して遊べるソフトを開発中(2000年発売予定)と発表。さらに、9月2日にはコナミ株式会社との合弁で新会社「モバイル21」の設立を発表。そしてこの記者発表会で、32ビットの次世代携帯ゲーム機、ゲームボーイアドバンスを発表した。安定政権などとんでもない。任天堂の挑戦はつぎの世紀も続いていく。



「ドルフィンの展望ですか。セガさんやソニーさんと競争しようとか、あっちがこうするからウチは、みたいに考えて作っていないんです。ただ、他社よりあとに出るのに機能が劣っているものを売るわけがないですから、機能的に優れているものにはなりますよ。あとはドルフィンでしかできない良いものを作っていこう、としか言えないですね。IBMと協力してCPU技術開発を行うことにしたのは、要は最先端のCPUを、パソコンよりもさきにゲームマシンに搭載する時代になったということです。需要の多いところに供給するのは当たり前で、その供給先がゲームメーカーだということ。おたがいを、最先端どうしでベストのパートナーとして選んだわけです。通信ゲームの話で、株やホームバンキングや競馬ができるというのがありましたけれども、基本的に遊ぶ道具と遊ぶ物を作る、エンターテイメントに特化している企業なんですよね。ゲームが売れたから、他の業界の人も使いたいと言ってくる場合もある。でも、任天堂が作るアプリケーションは遊ぶ物だけです。娯楽ソフト。だから娯楽を提供することが、イコールコンピューターに近くなってきたとは言っても、DVDの音楽ソフトを作るとか、映像ソフトを作るとかいうことはないんです。バーチャルボーイにしても、娯楽の枝葉に3Dがあったからやってみたということなんです。その姿勢はこれからも変わらないでしょう。娯楽に特化した会社です、任天堂は」

写真左から、本誌読者はおなじみ、ローソンなどでスーパーファミコンやゲームボーイが書き換えられるLoppi。いよいよ2000年2月からサービスが始まる、ランドネットの、スターターセット。そして、松下電器との提携と、ドルフィン発売の発表を行った記者会見。





ゲームはインタラクティブなメディアとよく言われる。“ゲーム”とは遊びのことなのだから当然なのだが、映像作品との接近ないし融合著しい近年の“テレビゲーム”におけるインタラクションの割合は低下するいっぽうで、ついついプレイヤーをどう介在させたらいいかが見えなくなりがちだ。この点、NINTENDO64のソフトには、プレイヤーに最大限度の自由を与えるシステムのゲームが多い。そのシステムを支えているのは、3DのMAPを箱庭遊びの場として提供するという思想である。シネマシーンを違和感なく挿入した『ゼルダの伝説　時のオカリナ』、遊園地のアトラクションの途中にシャッターチャンスを狙うかのような緊張感が楽しい『ポケモンスナップ』、VRSを用いてピカチュウと接触する『ピカチュウげんきでちゅう』、雪遊びの『1080° スノーボーディング』、水遊びの『ウェーブレース64』。みな上物の工夫に凝ってはいるものの、箱庭の上に成り立つ遊びであることには変わりがない。根底にあるのはリアルタイムの3Dグラフィックスである。ソニーとセガも、遅まきながらリアルタイム描画重視のマシンを出してきた。テレビゲームという遊びがどうなっていくのか、しばらくは“箱庭”というキーワードを中心に眺めていくことになりそうだ。

箱庭でフリーランニング

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』('98.11.21発売)、『ピカチュウげんきでちゅう』('98.12.12発売)、『ポケモンスナップ』('99.3.21発売)。いずれも、ここ約1年の間に発売された秀作である。ハードに十分習熟するためには、2年かかった、ということか。







ピープル
山内溥【やまうち・ひろし】



1927年京都府生まれ。22歳で代表取締役社長に就任し、以後現在まで現職。初心会の講演などで聴ける強気の発言はときに業界人やマスコミ、ゲームマニアの冷やかしのネタになっているが、ことばをつぶさに追っていけば、さきを見とおしたうえでの真剣な発言であることがわかるだろう。冒頭のNINTENDO64の紹介文でも引用したコメントは、シリコングラフィックスと提携して64ビットのゲームマシンを作る(当時既にシリコングラフィックスはグラフィックワークステーションの分野で揺るぎない地位を築いていた)ということ自体がスクープだったこともあって衝撃度は高かった。「業界の先行きを憂う」、「一強皆弱」パターンと軽んじていると、重要な情報を見逃すことになるかもしれない。ゲーム業界最重要人物にして最注意人物。

スポンサー任天堂

'96年よりJリーグに昇格した、京都パープルサンガ。'99年J1総合順位は、11勝19敗で16チーム中、12位。

不況の日本にあってはメセナなどという言葉も死語になりつつあるが、任天堂に不況は関係ない。ホームタウンに貢献するのは大企業の務めとばかりに、Jクラブの「京都パープルサンガ」のスポンサードをつづけ、ユニフォームの背中に任天堂のロゴを入れている。カズの背にも任天堂。米国の任天堂(NOA)も負けてはいない。こちらはロゴこそ入れていないものの、メジャーリーグ「シアトルマリナーズ」を買収(山内溥社長個人のポケットマネーも含む)、オーナーとなっている。やはり金持ちはいい。



CMコラム4「N64時代」
原点回帰







3Dスティックを操る親指にポイントをあてた、『NINTENDO64』発売時のCM。『スーパーマリオ64』の画像とシンクロさせた。そして、値下げキャンペーン。約7ヵ月で25,000円から16,800円にプライスダウンした。一方、いまとなっては意外な『ポケットモンスター赤・緑』発売当時のCM。誰が現在のブームを想像していたか。

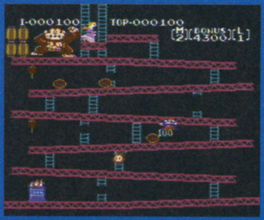
NINTENDO64以降、任天堂からはイメージCMが減っている。スーパーファミコンからNINTENDO64へ、マシンスペックが驚異的に飛躍したために、ゲーム画面そのものを見せる、オーソドックスな演出に回帰しているのである。例外は“値下げキャンペーン”で、女の子が叫んだ値下げ後の新価格が、踏切を通過する電車の音に消されて聞こえないという筋書き。じつは踏切のロケの時点で新価格が決まっていないために、そういうシナリオになったのだとか。道理でライヴ感のあるCMに仕上がっているわけである。『ポケットモンスター』のCMは、原宿ロリータ系(非ゲーム・アニメ系)コスプレアイドルの某が、ご老人方に対戦を挑むという、いまから見るとピントのズレまくった演出がトホホだが、これはこれで「誰と誰がつながるかわからない、誰とでもつながれる」という『ポケットモンスター』の性質を顕わしてはいる。そう考えると、意外と良いCMなのかもしれない。

Nintendo Soft Catalog

プラットフォームホルダーであると同時に、世界に冠たるソフト制作会社である任天堂。彼らが発売元として世に送り出してきた、ファミコン以降の全ソフト219タイトルをすべて掲載した。さらに、なかでも"ビッグ5"と呼べる安心確実保証の超名作群をシリーズごとに分類し、ここに紹介する。

『ドンキーコング』シリーズ

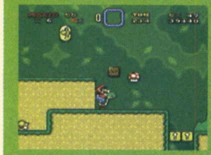
創業当初、アーケード基板の余剰在庫に苦しんでいたNOAが、ROMの中身を『ドンキーコング』に差し替え、それが全米で爆発的な売れ行きを示したことで、一躍優良企業にのし上がったというエピソードはつとに有名である。この、鉄骨の工事現場？を転がり落ちてくる樽を避けるという画期的なアイデアをものにしたアーケード版『ドンキーコング』は、電子玩具と携帯ゲームの鬼才・横井軍平と、ビデオゲームの天才・宮本茂の初コラボレート作品としても、歴史に名を残す逸品となるだろう。のち『ドンキーコング』1はファミコンソフト第1号としてハードを牽引する存在となり、ドンキーコングの脇役に過ぎなかったマリオは完璧な主人公として一本立ち、任天堂のシンボルとなった。またNINTENDO64誕生1年半前の'94年末には、そのN64で多用されるであろうレンダリングCGを貼り込んだプレイヤーを動かす『スーパーマリオブラザーズ』タイプの横スクロールアクションゲーム『スーパードンキーコング』2が発売された。きたるべき3DCGの時代の予告編である『スーパードンキーコング』は、いまや任天堂の強力なパートナーとなったレア社を広く世に知らしめた。そして昨年末発売の『バンジョーとカズーイの大冒険』、最新作『ドンキーコング64』3の躍動感溢れる表現へと確実につながり、進化している。

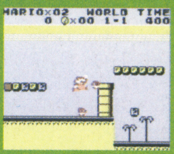




『マリオ』シリーズ





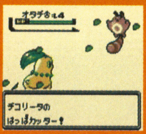
全世界で4,000万本以上という、空前絶後のセールスを記録した『スーパーマリオブラザーズ』の印象があまりにも強烈だが、タイトルにスーパーと銘打ってあるとおり、それ以前の'83年に『マリオブラザーズ』1というシリーズ第一作が発売されている。『マリオブラザーズ』も非常におもしろいアクションゲームで、その価値は決して貶められるものではないが、しかし固定画面の『マリオブラザーズ』とは異なる"横スクロールアクション"という新ジャンルを開拓したことは、やはり偉業でありすぎた。横にスクロールするという快感は、固定画面におけるアクションの何十倍も強烈なものだったのだ。少ない画素に豊富な情報を盛り込むための工夫、サウンドの演出、プレイヤーの意識誘導など、すでに『スーパーマリオブラザーズ』2に込められたアイデアに関しては幾たびも分析が試みられているので、ここでは詳細の解説は避ける。とにかくファミコンということばのイメージや、テレビゲームの概念を決定づけた作品であることはまちがいない。主人公のマリオは以降『ポケットモンスター』におけるピカチュウの登場まで、任天堂のシンボルでありつづけた。新しいゲームマシンの第1作には必ず『マリオ』が来る。GBの『スーパーマリオランド』3しかり、スーパーファミコンの『スーパーマリオワールド』4しかり。マリオは新しいハードの性能を測る指標となり、そしてNINTENDO64のデビューにあたっても、『スーパーマリオ64』5が3D箱庭アクションの基準を指し示したのである。

『ポケモン』シリーズ

すっかりファミリーとして膨れ上がってしまった感のある『ポケットモンスター』の世界。ゲームの分野については、以下のふたつに分類できるだろう。1）本流のGBソフト。2）N64における実験作。そもそもオリジナルと呼べるのは『赤・緑』1と、続編の『金・銀』のみ。『青・ピカチュウ』の2本は『赤・緑』のマイナーチェンジであるから、そのほかの『ポケモン』はすべて『ポケモン』のキャラクターを使ったまったくべつのゲームと言うことができるだろう。GBの『ポケモンカードGB』や『ポケモンピンボール』、そして幾多のポリゴンポケモンたち。『ピカチュウげんきでちゅう』2『ポケモンスナップ』3は、そのままでは実験的ということだけに終わってしまいそうなアイデアを、それぞれ『ポケモン』の世界観とキャラクターで包み込み、きちんと娯楽に昇華させた意欲作として価値があるし、『ポケモンスタジアム』4『2』は、本家『ポケモン』の育成結果を迫力あるポリゴンバトルで確認できるという"リンク"の部分に価値がある。売り切れ店続出の『金・銀』5にみる本家のおもしろさのみならず、たんなる枝葉に終わらない"ファミリー"の充実が、ポケモン世界の発展を支えている。








『ゼルダ』シリーズ

シリーズを源流へと遡っていくと、第1作『ゼルダの伝説』1はディスクシステム用の書き替えソフトだった。いわばディスクシステムを普及させるためのキラータイトルとして現れたのに、保存するために書き替えずそのまま残しておくユーザーが多かったというエピソードが、なによりこのタイトルの優秀性を物語っている。シリーズ第2作『リンクの冒険』は横スクロールアクションにシステムが変更されている、いわば番外編。つぎにリリースされたスーパーファミコンの『神々のトライフォース』2が純粋な続編ということができる。そして昨年末の熱狂も記憶に新しい『時のオカリナ』3。第1作では隠し面である"裏ゼルダ"が話題となったものだが、光と闇の世界を行き来する『神々のトライフォース』、こども時代とおとな時代を行き来する『時のオカリナ』と、世界の持つ二面性をゲームシステムに結びつける手法は、着実に熟成してきている。これらの大作にちょっと疲れたという方は、発売中のGB版『夢をみる島DX』4、そしてまもなく発売される新作『外伝(仮題)』(N64)、『ふしぎな木の実』(GB)をどうぞ。



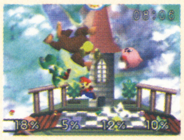



『MOTHER』シリーズ

ゲームシステムには、コンピューターRPGとして特異な点はない。フィールドマップと町のマップが分かたれていないという点は目新しかったにしろ、『MOTHER』1のシステムは、ほぼ『ドラゴンクエスト』そのまんまであった。『MOTHER』がゲームに新風を吹き込んだのは、一にも二にもセリフやシナリオの妙、それまでにない世界観(映画『スタンド・バイ・ミー』ふう)という部分においてである。その点ではさすがコピーライター糸井重里、と頭を垂れる必要があるだろう。木村拓哉を起用したCMも話題となったスーパーファミコンの『2』2もヒットをとばした。『3』は既発2作とはまったく異なる世界観での一からのスタートとなり、非常に期待が集まるところだ。とにかく早くやらせろ! というのが、ユーザーおよび業界関係者の切なる願いとなっている。




ニンテンドウオールスター!
大乱闘スマッシュブラザーズ



ここまで紹介してきたビッグタイトルの人気キャラクターを使ったオールスターキャストものという印象の強い『スマブラ』。しかしキャラクター人気がこのゲームの成立背景となっているにしても、多人数対戦アクションという、バトルロイヤル感覚溢れるシステムを採用したゲームは世間には数少なく、その点がもっともっと評価されてしかるべき。単純にN64ユーザーなら買い、とも言える。登場キャラクターは、マリオ、ルイージ(『マリオ』シリーズ)ドンキーコング(『ドンキーコング』シリーズ)、リンク(『ゼルダの伝説』シリーズ)、キャプテン・ファルコン(『F-ZERO』シリーズ)、ネス(『MOTHER』シリーズ)、ヨッシー(『ヨッシー』シリーズ)、カービィ(『星のカービィ』シリーズ)、フォックス(『スターフォックス』シリーズ)、ピカチュウ、プリン(『ポケットモンスター』シリーズ)。

ファミリーコンピュータ
ファミコンディスクシステム
ゲームボーイ

83.7.15 ドンキーコング
83.7.15 ドンキーコングJR.
83.7.15 ポパイ
83.8.27 麻雀
83.8.27 五目ならべ
83.9.9 マリオブラザーズ
83.11.22 ポパイの英語遊び
83.12.7 ベースボール
83.12.12 ドンキーコングJR.の算数遊び
84.1.14 テニス
84.2.2 ピンボール
84.2.18 ワイルドガンマン
84.4.21 ダックハント
84.5.1 ゴルフ
84.6.12 ホーガンズアレイ
84.7.4 ドンキーコング3
84.10.5 デビルワールド
84.11.2 F1レース
84.11.2 4人打ち麻雀
84.11.14 アーバンチャンピオン
84.11.22 クルクルランド
84.11.30 エキサイトバイク
85.1.22 バルーンファイト
85.1.30 アイスクライマー
85.4.9 サッカー
85.6.18 レッキングクルー
85.6.21 スパルタンX
85.7.26 ブロックセット
85.8.13 ジャイロセット
85.9.13 スーパーマリオブラザーズ
85.11.21 マッハライダー
86.2.21 ゼルダの伝説
86.2.21 麻雀
86.2.21 テニス
86.2.21 ゴルフ
86.2.21 ベースボール
86.2.21 サッカー
86.2.21 スーパーマリオブラザーズ
86.4.14 謎の村雨城
86.6.3 スーパーマリオブラザーズ2
86.7.21 バレーボール
86.8.6 メトロイド
86.10.21 プロレス
86.12.19 パルテナの鏡
87.1.14 リンクの冒険
87.2.21 ゴルフJAPANコース
87.5.30 スマッシュピンポン
87.6.14 ゴルフUSコース
87.9.4 新鬼ヶ島　前編
87.9.30 新鬼ヶ島　後編
87.10.30 ファミコングランプリF1レース
87.11.21 マイクタイソンパンチアウト!!
87.12.1 中山美穂のトキメキハイスクール
87.12.15 銀河の三人
88.1.21 アイスホッケー
88.4.14 3Dホットラリー
88.4.27 ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者　前編
88.6.14 ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者　後編
88.8.12 ファミコンウォーズ
88.10.23 スーパーマリオブラザーズ3
88.12.9 VSエキサイトバイク
89.4.21 スーパーマリオランド
89.4.21 ベースボール
89.4.21 役満
89.4.21 アレイウェイ
89.5.23 ファミコン探偵倶楽部2 うしろに立つ少女　前編
89.5.29 テニス
89.6.14 テトリス
89.6.30 ファミコン探偵倶楽部2 うしろに立つ少女　後編
89.7.27 MOTHER
89.10.14 遊遊記　前編
89.11.14 遊遊記　後編
89.11.28 ゴルフ
90.1.26 ソーラーストライカー

スーパーファミコン
ニンテンドウパワー
バーチャルボーイ

90.4.13 クイックス
90.4.20 ファイアーエムブレム
90.6.5 ナイトムーブ
90.7.27 ドクターマリオ
90.7.27 ドクターマリオ
90.9.7 バックギャモン
90.10.23 レーダーミッション
90.11.9 F1レース
90.11.21 スーパーマリオワールド
90.11.21 F-ZERO
90.12.21 パイロットウイングス
91.4.26 シムシティー
91.5.21 ゲームボーイウォーズ
91.6.28 役満天国
91.7.26 タイムツイスト　前編
91.7.26 タイムツイスト　後編
91.9.20 マリオオープンゴルフ
91.11.21 ゼルダの伝説　神々のトライフォース
91.12.14 ヨッシーのたまご
91.12.14 ヨッシーのたまご
92.1.21 メトロイド2 RETURN OF SAMUS
92.3.14 ファイアーエムブレム外伝
92.4.27 星のカービィ
92.5.29 X(エックス)
92.7.14 マリオペイント
92.8.27 スーパーマリオカート
92.9.14 スーパーマリオUSA
92.9.14 カエルの為に鐘は鳴る
92.10.21 スーパーマリオランド2　6つの金貨
92.11.21 ヨッシーのクッキー
92.11.21 ヨッシーのクッキー
93.2.21 スターフォックス
93.3.23 星のカービィ　夢の泉の物語
93.5.21 ジョイメカファイト
93.6.6 ゼルダの伝説　夢をみる島
93.6.21 スーパースコープ専用　スーパースコープ6
93.6.21 スーパースコープ専用　スペースバズーカ
93.7.14 スーパーマリオコレクション
93.7.14 スーパースコープ専用 ヨッシーのロードハンティング
93.8.27 マリオとワリオ
93.9.21 テトリスフラッシュ
93.11.27 カービィのピンボール
94.1.21 スーパーマリオランド3　ワリオランド
94.1.21 ファイアーエムブレム　紋章の謎
94.2.19 ゼルダの伝説1
94.2.19 ワリオの森
94.3.19 スーパーメトロイド
94.6.4 ワイルドトラックス
94.6.14 テトリスフラッシュ
94.6.14 ドンキーコング
94.8.27 MOTHER2　ギーグの逆襲
94.9.21 カービィボウル
94.11.26 スーパードンキーコング
95.3.14 マリオのピクロス
95.3.21 星のカービィ2
95.7.21 ギャラクティックピンボール
95.7.21 テレロボクサー
95.7.21 マリオズテニス
95.7.27 スーパードンキーコングGB
95.8.5 スーパーマリオ　ヨッシーアイランド
95.9.14 マリオのスーパーピクロス
95.9.28 マリオクラッシュ
95.10.27 パネルでポン
95.11.21 スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー
95.12.1 ワリオランド　アワゾンの秘宝
95.12.14 カービィのブロックボール
96.2.27 ポケットモンスター　赤
96.2.27 ポケットモンスター　緑
96.3.9 スーパーマリオRPG
96.3.21 星のカービィ　スーパーデラックス
96.5.14 ファイアーエムブレム　聖戦の系譜
96.6.23 スーパーマリオ64
96.6.23 パイロットウイングス64

NINTENDO64

96.7.21 モグラーニャ
96.9.27 ウェーブレース64
96.10.15 ポケットモンスター　青
96.10.19 ピクロス2
96.10.26 ヨッシーのパネポン
96.10.26 マーヴェラス　～もうひとつの宝島～
96.11.23 ドンキーコングランド
96.11.23 スーパードンキーコング3　謎のクレミス島
96.12.14 マリオカート64
97.1.25 カービィのきらきらきっず
97.2.1 ゲームボーイギャラリー
97.2.21 糸井重里のバス釣りNo.1
97.3.21 ブラストドーザー
97.4.27 スターフォックス64
97.6.14 スター・ウォーズ　帝国の影
97.7.18 スーパーマリオ64 (振動パック対応バージョン)
97.7.18 ウェーブレース64 (振動パック対応バージョン)
97.8.23 ゴールデンアイ　007
97.9.27 ゲームボーイギャラリー2
97.11.21 ディディーコングレーシング
97.12.1 平成　新・鬼ヶ島　前編
97.12.1 平成　新・鬼ヶ島　後編
97.12.21 ヨッシーストーリー
98.1.1 WRECKING CREW'98
98.2.1 カービィのきらきらきっず
98.2.28 1080° スノーボーディング
98.3.1 SUPER PUNCH-OUT!!
98.3.27 星のカービィ3
98.4.1 ファミコン探偵倶楽部2　うしろに立つ少女
98.5.1 スーパーファミコンウォーズ
98.6.1 ドクターマリオ
98.7.1 ZOOっと麻雀!
98.7.14 F-ZERO X
98.8.1 すってはっくん
98.8.1 ポケモンスタジアム
98.9.1 ダービースタリオン98
98.9.12 ポケットモンスター　ピカチュウ
98.10.1 ミニ四駆レッツ&ゴー!! POWER WGP2
98.10.21 ワリオランド2　盗まれた財宝
98.10.21 テトリスデラックス
98.11.21 ゼルダの伝説　時のオカリナ
98.12.6 バンジョーとカズーイの大冒険
98.12.12 ゼルダの伝説　夢をみる島DX
98.12.12 ピカチュウげんきでちゅう
98.12.18 ポケモンカードGB
98.12.18 F-1 WORLD GRAND PRIX
98.12.18 マリオパーティ
99.1.1 POWER　倉庫番
99.1.1 POWER　ロードランナー
99.1.21 ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ
99.3.21 ポケモンスナップ
99.4.1 ピクロスNP Vol.1
99.4.8 ゲームボーイギャラリー3
99.4.14 ポケモンピンボール
99.4.30 ポケモンスタジアム2
99.6.1 ピクロスNP Vol.2
99.6.11 マリオゴルフ64
99.7.1 はじまりの森
99.7.14 オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
99.7.21 スター・ウォーズ　エピソード1　レーサー
99.8.1 ピクロスNP Vol.3
99.8.10 マリオゴルフGB
99.8.27 スター・ウォーズ　出撃!　ローグ中隊
99.9.1 ファイアーエムブレム　トラキア776
99.10.1 ピクロスNP Vol.4
99.11.21 ポケットモンスター　金
99.11.21 ポケットモンスター　銀
99.12.1 ピクロスNP Vol.5
99.12.1 スターツインズ
99.12.8 カスタムロボ
99.12.10 ドンキーコング64
99.12.17 スーパーマリオパーティ2

任天堂
2000年2月21日発売
3,800円(税別)



やればわかる! カードバトル徹底紹介!!

田原名誉師範の特別解説

とってもおもしろい『カードヒーロー』も、プレイしてみなきゃ本当のおもしろさはわからない。それなのに! このソフトの発売日まで、まだしばらく待たなければならないなんて。そこでファミ通64+では、物語序盤のカードバトル、ひろしvsクミを完全中継。バトルの雰囲気をここから感じとってもらいたい。いやこのおもしろさは、やればわかるんだけどね。

田原名誉師範とは?

『カードヒーロー』をこよなく愛する本誌編集長。世界一早く全カードコレクションを独力で完成させ、名誉師範の称号をゲット。どんな戦略もこなす腕前の持ち主。



ひろし

小学4年生の男の子。のんびりとした性格で無口。強引なところもあるクミちゃんにいつも引っ張りまわされている。ちなみに血液型はO型。



── それではバトルをくり広げるふたりのカードの内容を見てみましょう。まずはひろしです。

前衛モンスター3枚、後衛モンスター2枚とカードの内容=デッキのバランスはいいよね。マナトットは物語でいちばん最初に手に入るカード。HPが低いのはちょっと気になるかな。

── にもかかわらず、デッキに残しているというのは、それだけ愛着があるということですね。

思い入れは重要だからね。単純にバトルを有利にするだけなら、攻撃力がレベル1で2、レベル2で3とマナトットと同じなのに、HPがマナトットよりも高いタコッケーをもう1枚入れたほうがいいから。

── 続いて、クミちゃんのデッキチェックです。

── クミちゃんのデッキバランスはどうですか。

基本的には、ひろしのデッキといっしょだよね。違うのは、2体の後衛モンスターが、ビヨンドともう1体がヴァルテルだという点。

── どっちが強いんですか?

いちがいには言えないね。ヴァルテルはHPが低いけど、マスターにも確実にダメージを与えられる"ねらいうち"を持っているから。

── だったらヴァルテルを使えばいいのでは?

ねらいうちはストーンが3つも必要なんだ。1ターンにもらえるストーンは3つだけだから。

── あ、そろそろバトルが始まるようですよ。それではフィールドを見てみましょう。

ま、やればわかるんですけどね。





クミ

ひろしとは幼なじみの同級生。思ったことはすぐ行動に移すタイプ。あねご肌で口やかましいなかにも、思いやりがにじみ出る。血液型はB型。

1ターン まずはモンスターをフィールドに呼ぼう



●●●定石を知ることも大切

――いよいよバトル開始です。それぞれ、手持ちのカードは5枚、マスターのHPは3となっています。

☹ マスターのHPがなくなると負けですね。

――先攻はひろし。前列に2体モンスターを呼びました。さらに後列右側にも呼んだところでターンエンドです。そしてクミのターンが開始、ひろしと同様に前列2体、後列1体のモンスターを呼んでターン終了です。

☹ 1ターン目はこの配置が基本だね。呼んだモンスターはつぎのターンで登場するんだけど、このときに後列にいるモンスターは、自分の前が空いていると、自動的に前列に移動してしまう。だからまずは、前列をうめたほうがいいんだ。

――なぜモンスターを4体呼ばないのですか？

☹ 確かにフィールドのモンスターは多い方がバトルは有利になるよね。ただ、モンスターを呼ぶためには、ストーンがひとつ必要なんだ。1ターンに3つしかストーンはもらえないから、いきなり4体は呼べない。ま、やればわかるんだけどね。

2ターン 攻撃を優先するか、とにかくレベルアップを目指すか



●●●いきなり攻撃！ とはいかない

――さあ2ターンの開始です。1ターンで呼んだモンスターが登場しました。前列は2体ともタコッケー、後列はビヨンドです。さらに後列左側にも、モンスターを呼び出してターン終了。登場したモンスターは行動しませんでしたね。

☹ 登場前のモンスターを攻撃することはできないから、タコッケーがいる場所から攻撃できるのはマスターのクミちゃんだけなんだ。

――じゃあ、マスターを攻撃しましょうよ。

☹ でも、タコッケーの“ぶっちゅう”はレベル1では攻撃力2だから攻撃しても意味がないんだ。マスターは攻撃力を2下げるシールドをまとっているから。

――行動しなかったモンスターたちになにかマークがついてますよ。これはなんですか？

☹ これは“きあいだめ”だね。くわしいことはクミちゃんのターンで説明しよう。



●●●“きあいだめ”の効果はとっても大切

――クミちゃんが呼んだモンスターも登場です。前列にタコッケーはひろし同様。後列にはヴァルテルです。まずはタコッケーが“ぶっちゅう”で目の前にいるタコッケーを攻撃。おや、攻撃力2のはずなのにHPが5から4に減っただけですよ。

☹ モンスターを一時的に頑丈に、そして強くするのが“きあいだめ”なんだ。だからHPが1しか減らない。

――なるほど、これは強烈ですね。

☹ ただし、ためた気合いは敵から攻撃を受けたり、つぎのターンで行動をすると抜けてしまう。ほら、攻撃を受けたタコッケーはマークがなくなってるだろう。

――小さなマークだけどけっこう大事だと。

☹ 気合いをためて、マスターを攻撃したりすると爽快なんだよ。いや、やればわかるけどさ。



●●●“ねらいうち”でマスターを攻撃！

――おっと、ここで後列のヴァルテルがマスターひろしを“ねらいうち”です！

☹ これがあるからヴァルテルは恐いんだよ。ねらいうちの右横にあるヘナヘナした矢印は、フィールドのどこにでも攻撃できるという意味。

――“1D”というのはなんですか？

☹ これはHPを1減らすダメージを与えられるということ。この場合は、マスターのシールドや“きあいだめ”の効果も関係なく、ダメージを与えられるんだ。

――それは怖いですね。

☹ そう、この怖さはやればもっとわかるはず。逆に言えばクミちゃんはいい攻撃をしたかもしれないね。このバトルはマスターのHPが3しかないから、ぐずぐずしているうちに自分がやられてしまうこともありうる。HPの低いヴァルテルを十分に活用した攻撃だ。ただねらいうちをしてしまうと、ストーンを3つ使うから、モンスターをフィールドに呼ぶことができない。微妙な判断だよね。

3ターン より良いレベルアップのしかたとは？



●●●敵を倒してレベルアップ

――3ターン、ひろしはまず後列のビヨンドが攻撃。あれ、そばに接していないタコッケーを攻撃していますね。

☹ "ビヨーン"という技だ。これにも妙なマークがついているね。この"いっそうとび"はひとつ空いた場所の敵を攻撃できる。後列からの攻撃が可能だ。

――さらにもう1体のビヨンドも、同じタコッケーを攻撃。残りHPはわずか1、風前の灯火です。とどめはやはり、タコッケーのぶっちゅう。

☹ ここで敵を倒したタコッケーはレベルアップです。HPが6となり全回復、さらに攻撃力が3になった。

――レベルアップはおトク、ということですね。

☹ 気をつけないといけないのは、レベルアップにもストーンがいること。やればわかるけど、くやしいんだよ、レベルアップできないと。



●●●前列の後衛モンスターは命取りか

――ひろしは残り1体のタコッケーにも、目の前の敵を攻撃させてターンエンド。クミのヴァルテルは前列にいたタコッケーが倒されたため前列に移っています。

☹ ここでヴァルテルを後列に移動させると、このターンでの攻撃はできないんだよね、モンスターは1ターンに1回しか行動できないから。

――な、なんとここでヴァルテルはマスターひろしをねらいうち！ 残りHPはわずか1です。

☹ HPが1しかないヴァルテルを前列に残すと、つぎのターンで確実に倒されてしまうから、まさに捨て身の攻撃だね。ここでヴァルテルを倒されると、クミはイタいよお、やればわかるけど。

――タコッケーも前にいる敵を攻撃します。ガラガラの後列にはモンスターを1体呼びました。

☹ 後列に呼んだんだから、2枚ある残りカードのなかでも、おそらく後衛モンスターのビヨンドが登場するんだと思うよ。

4ターン 敵を倒すときはレベルアップが鉄則！



●●●レベルアップさせるべき者をさせる

――4ターン開始と同時に、ひろしはやはりヴァルテルをビヨンドで倒して、当然レベルアップします。

☹ これは効率的な攻撃だなあ。レベル2のタコッケーで、HP1のヴァルテルを攻撃すると、攻撃力3のうち2がムダになる上に、レベルアップもできないから。

――もう1体のビヨンドは残りHP3のタコッケーを攻撃です。追い討ちをかけるように、タコッケーも攻撃をかけて、レベルアップ！

☹ これも効率的だよね。タコッケーをレベルアップさせると、残り少ないHPの回復ができるからね。

――すでにレベル2となっているタコッケーはとうとう、マスタークミを攻撃です。ダメージを1与えました。

☹ こうしてみると、クミちゃんはヴァルテルを後列に移動させてればなあ、という気がしちゃうよね。



●●●最後まで勝負はあきらめるな！

――予想どおり、クミちゃんが後列に呼んだモンスターはビヨンドでしたが、前列のタコッケーが倒されたため、前列に移動です。

☹ 相手がなにをしてくるか、さきの展開を読めば、タコッケーの後ろにあえてマナトットを置くことも、考えられたかもしれないよね。

――しかし、クミはビヨンドを移動させずに、後列のレベル2ビヨンドを攻撃、倒してしまいます。ようやくクミのモンスターもレベルアップをしました。

☹ クミちゃんの勝負をあきらめない姿勢はすばらしいね。カードバトルは思わぬことから大逆転！ なんてこともよくあるから。やればよくわかるけど。

――さらに、手持ちの最後のカード、マナトットを呼び出して、ターンエンド。

5ターン

勝ちの見えたバトルはケリをつけるのが礼儀



●●●勝負に情けは無用

――さあ、バトルは大詰めを迎えました。ひろしのタコッケー2体はすでに、レベル2です。

☹ ここで、モンスターをすべてレベルアップさせよう、などと考えるとイタイ目にあうんだ。やれば、身に染みてわかるはずだけど。

――この解説が聞こえたかのように、タコッケー2体はマスタークミをぶっちゅうで攻撃。ついに勝負が決まりました。

☹ クミちゃんの積極的な戦法も、決して悪くはなかったんだけどね。やっぱりカードバトルの勝負は紙一重の差になることが多いよね。

ひろし、WIN!

感想戦

熱戦を振り返って



●●●カードバトルの戦略に"必勝"法はナシ

――さて、バトルはひろしの勝利に終わりましたが、勝因はどこにありますか?

☹ やっぱり、モンスターを確実にレベルアップさせたのが大きいね。敵の総合的な攻撃力を下げつつ、自分の攻撃力は上がるわけだから、この差はデカイね。

――ひろしの方がバトルの腕が上だと。

☹ うーん、ひろしも残りHPが1しかない危ない状況ではあったからなあ。レベルアップを狙っているうちに、マスターのHPを減らされて負けてしまうというのもよくあることだから。結局カードバトルに"こうすれば必ず勝てる"という戦略はない、ということだね。

――なるほど。結局のところ自分の手でやってみれば、よぉくわかる! ということですね。

☹ そのとおり!

Play back the Story 序盤の物語

今回は『カードヒーロー』のもっともおもしろい部分であり、プレイしないともっともわかりにくい部分でもある、カードバトルを解説しましたが、参考になりましたでしょうか。このバトルは、主人公がゲーム中に実際に行うもの。ここでは、そこまでの詳しいストーリーを紹介しましょう。

大流行のテレビアニメ『カードヒーロー』は主人公の門(カド)マサルが世界平和のために、デロデーロとカードバトルをくり広げるというもの。子どもたちはみんな、このアニメに夢中だ。ひろしももちろん、このアニメを毎週見ている。

そんなひろしの家に、ひろしが生まれてすぐに、アメリカへ渡っていたおじいちゃんが帰ってきた。おみやげを持ってこなかったおじいちゃんは、ひろしの欲しいものを聞いてくる。ひろしが欲しいのは、もちろんNANTENDOのトレーディングカード"カードヒーロー"。テレビで門マサルが戦っているカードバトルを、自分でもプレイできるすぐれものだ。

おじいちゃんから、おこづかいをもらったひろしは、幼なじみのクミちゃんといっしょにカードショップ"マルヒゲヤ"に向かったところ、スタートセットと数枚のモンスターカードを手に入れることができた。



ふたりはさっそく家に帰って、おじいちゃんに教わりながら練習バトルに精を出す。バトルのコツをつかんだふたりは、新たなモンスターカードを手に入れて、練習を積んでいく。



と、いうのが大まかな序盤のストーリー。『64+』では次号からも、引き続き『カードヒーロー』の最新情報をお届けするから、発売日までのあいだ、未知のおもしろさを妄想大爆発させてお待ちくださいね。

トレード&バトル カードヒーロー CARD HERO

COMING UP NEXT

最新スクープ情報

『ポケットモンスター』がさらなる盛り上がりを見せているいま、ほかのソフトメーカーも負けじと期待のソフトを発表している。前作が息の長い売れ行きを見せた『ハムスターパラダイス2(ちゅー)』もいよいよ登場、読んで損はさせません！

- 糸井重里のバス釣りNo.1決定版!
- ドンキーコングディンキー&ディクシー
- スーパーマリオRPG2
- 星のカービィ64
- ゼルダの伝説 外伝
- ゼルダの伝説 ふしぎな木の実~力の章~
- ガントレット
- F1 WORLD GRAND PRIX II for GAMEBOY COLOR
- RPGツクールGB
- チャージングカードGBビックリマン2000
- ポケットプロ野球
- ハムスターパラダイス2(ちゅー)
- じゃがいぬくん
- メタモード
- GB本格花札
- スピーディーゴンザレス
- ダフィーダック
- なかよしペットシリーズ① かわいいハムスター
- ハリウッドピンボール

SOFT Release Schedule

ニンテンドウ64　64DD　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
12月24日	□	ロボットポンコッツ64七つの海のカラメル	ハドソン	その他	●●●●●●●●●●	6,800円
12月24日	□	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	タカラ	アクション	●●●●●●●●●●	6,800円(予価)
12月25日	□	悪魔城ドラキュラ黙示録外伝~レジェンド オブ コーネル~	コナミ	アクション	●●●●●●●●●●	7,800円
12月25日	□	ゴエモンもののけ双六	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	7,800円
2000年1月28日	□	バーチャル・プロレス2 ~王道継承~	アスミック・エースエンタテインメント	アクション	●●●●●●●●○○	6,980円
2000年1月28日	□	バイオハザード2	カプコン	アクション	●●●●●●●●●●	7,800円
2000年2月上旬	□	トップギア・ラリー2	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●○	6,980円
2000年2月	□	トップギア・ハイパーバイク	ケムコ	アクション	●●●●●●●●○○	6,980円(予価)
2000年3月	□	ゼルダの伝説外伝(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●●○○○○	6,800円
2000年3月	□	星のカービィ64	任天堂	アクション	●●●●●●●●○○	6,800円
2000年3月	□	ガントレット	エポック社	アクション	●●●●●●●●○○	6,800円(予価)
2000年4月7日	□	忍たま乱太郎64	カルチャーブレーン	パズル	●●●●●●●●●●	価格未定
2000年4月	□	糸井重里のバス釣りNo.1決定版	任天堂	スポーツ	●●●●●●●○○○	6,800円
2000年5月	□	MOTHER3豚王の最期	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年春	□	VIEW POINT 2064	スパイク	シューティング	●●●●●●●●●●	7,800円
2000年春	□	大刀	ケムコ	アクション	●●●●●○○○○○	6,980円(予価)
2000年春	□	ちゃんばらファイター	ボトムアップ	アクション	●●●●●●●●●●	6,980円
2000年	□	スーパーマリオRPG2(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年	□	エキサイトバイク64(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●○○○○○	5,800円
2000年	□	パーフェクトダーク(仮題)	任天堂	未定	●●●●●●●○○○	6,800円
未定	□	64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●●●●○○	価格未定
未定	□	レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	Cu-On-Pa(クオンパ)	ティーアンドイーソフト	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	パネルでポン64(仮題)	任天堂	パズル	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□	リボルト	アクレイムジャパン	その他	●●●●●●●●●○	5,800円
未定	□	不思議のダンジョンシリーズ第5弾!! 64風来のシレン(仮題)	チュンソフト	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	スリッ駆 ラジッ駆	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	5,800円
未定	□	WIPEOUT64	ココナッツジャパンエンターテインメント	アクション	●●●●●●●●●●	7,980円
未定	□	フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□	実況パワフルプロ野球2000(仮題)	コナミ	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定

配付日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
2000年2月	□	マリオアーティスト タレントスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
2000年2月	□	シムシティ64(仮題)	任天堂	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定
2000年4月	□	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
2000年4月	□	F-ZERO X エクスパンションキット(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
2000年春	□	現代大戦略 Ultimate War	未定	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定
2000年春	□	日本プロゴルフツアー64(仮題)	未定	スポーツ	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□	ゼルダの伝説DD(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	井出洋介の麻雀塾	未定	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□	ウォール街(仮題)	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	DT DD版(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	サウンドメーカー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	DDシーケンサー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	デザエモンDD(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
未定	□	スーパーマリオブラザーズDX	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	1,000円

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
12月17日	□	女流雀士に挑戦~私達に挑戦してネ!~	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
12月22日	□	パチンコ必勝ガイドデータの王様	BOSSコミュニケーションズ	その他	●●●●●●●●●●	4,980円(予価)
12月22日	□	ポケットカラー麻雀	ボトムアップ	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
12月23日	□	ハリウッドピンボール	スターフィッシュ	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
12月24日	□	ポケットカラービリヤード	ボトムアップ	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
12月24日	□	ロボットポンコッツムーンバージョン	ハドソン	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
12月24日	□	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	アクション	●●●●●●●●●●	3,900円
12月24日	□	爆走戦記メタルウォーカーGB	カプコン	アクション	●●●●●●●●●●	4,300円
12月24日	□	モンスターファームバトルカードGB	テクモ	その他	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
12月25日	□	~倉庫番伝説~光と闇の国	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●●	4,300円(予価)
12月25日	□	おわらいよゐこのげえむ道~オヤジ探して3丁目	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
12月下旬	□	Dancing Furby	トミー	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
12月	□	ポケットカラートランプ	ボトムアップ	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
2000年1月1日	□	ダフィーダック	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●○	3,980円
2000年1月8日	□	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●	4,500円
2000年1月8日	□	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●	4,500円
2000年1月15日	□	ジャックの大冒険~大魔王の逆襲~	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
2000年1月21日	□	なかよしペットシリーズ❶かわいいハムスター(仮題)	エム・ティー・オー	シミュレーション	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
2000年1月27日	□	ハイパーオリンピック ウインター2000	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
2000年1月28日	□	ドンキーコング ディンキー&ディクシー	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
2000年1月28日	□	森下卓八段監修本格対戦将棋「歩」	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	3,900円
2000年1月	□	ファンク・ザ・9ボール(仮題)	タム	その他	●●●●●●●●○○	3,980円(予価)
2000年2月4日	□	BビーダマンI爆外伝Vファイナルメガチューン	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
2000年2月21日	□	トレード&バトル カードヒーロー	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
2000年2月25日	□	GB本格花札	アルトロン	その他	●●●●●●○○○○	価格未定
2000年2月25日	□	メダロット・カードロボトルカブトバージョン	イマジニア	その他	●●●●●●○○○○	3,980円
2000年2月25日	□	メダロット・カードロボトルクワガタバージョン	イマジニア	その他	●●●●●●○○○○	3,980円
2000年2月	□	GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	アドベンチャー	●●●●●●○○○○	4,500円(予価)
2000年2月	□	メタモード	コーエー	RPG	●●●●●●●●●○	3,980円
2000年2月	□	F1 WORLD GRANDPRIX II for GAMEBOYCOLOR	ビデオシステム	アクション	●●●●●●●●●○	4,300円(予価)
2000年2月	□	ポケットプロレス	J・ウイング	スポーツ	●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
2000年2月	□	突撃! パッパラ隊	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
2000年2月	□	VSレミングス	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
2000年2月	□	メタファイトEX	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●○	3,980円
2000年2月	□	語楽王TANGO!	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
2000年2月	□	スピーディーゴンザレス(仮題)	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●○	3,980円
今冬	□	ダビスタ牧場(仮題)	メディアファクトリー	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
2000年3月	□	The BLACK ONYX DX	ビーピーエス	RPG	●●●●○○○○○○	4,500円(予価)
2000年3月	□	ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●●●○○○○	4,800円(予価)
2000年3月	□	ポケットクッキング	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●○○○○	4,800円(予価)
2000年3月	□	爆球連発!! スーパービーダマン(仮題)	タカラ	アクション	●●●●●●●○○○	価格未定
2000年3月	□	ディノブリーダー4	J・ウイング	RPG	●●●●●●●○○○	4,800円(予価)
2000年3月	□	ドラエモンメモリーズ(仮題)	エポック社	アクション	●●●●●●●●○○	3,980円(予価)
2000年3月	□	マクロス7(仮題)	エポック社	シューティング	●●●●●●●●○○	3,980円(予価)
2000年3月	□	ポケットプロ野球(仮題)	エポック社	シミュレーション	●●●●●●●●○○	3,980円(予価)
2000年3月	□	アーマダシークレットウェポン	メトロスリーディ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年4月	□	BILLIARD CLUB	アルトロン	その他	●●●●●○○○○○	価格未定
2000年4月	□	チャージングカードGB ビックリマン2000	イマジニア	RPG	●●●●○○○○○○	3,980円(予価)
2000年春	□	RPGツクールGB	アスキー	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
2000年春	□	KLUSTAR	スパイク	パズル	●●●●●●●●●●	3,980円
2000年春	□	サクラ大戦GB(仮題)	メディアファクトリー	RPG	●●●●●○○○○○	3,980円
2000年春	□	ゼルダの伝説ふしぎな木の実~力の章~	任天堂	RPG	●●●●●●●○○○	3,800円
2000年春	□	真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」	アトラス	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
2000年春	□	真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」	アトラス	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
2000年春	□	レイマンミスター・ダークの罠	ユービーアイソフト	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□	メロディキッズ(仮題)	エポック社	その他	●●●●●●●●○○	3,980円(予価)
2000年	□	ムーミンの冒険(仮題)	サンソフト	アクション	●●●●○○○○○○	価格未定
未定	□	ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ゼルダの伝説ふしぎな木の実~知恵の章~	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ゼルダの伝説ふしぎな木の実~勇気の章~	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2(仮題)	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	パワプロクンポケット2(仮題)	コナミ	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	メタルギア Ghost Babel(仮題)	コナミ	アクション	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	□	サイボーグクロちゃん(仮題)	コナミ	その他	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	□	ハムスターパラダイス2(ちゅー)	アトラス	その他	○○○○○○○○○○	価格未定

※開発度は編集部の独自の調査による予測数値です。

新作ソフト超速スクープ

番外情報：Pokémon2000記者発表会





2000年の夏休みに公開されるポケモンの新作映画発表会が、はやくも開催されたぞ。タイトルは『劇場版ポケットモンスター・結晶塔の帝王』と、同時上映となる『ピチューとピカチュウ』の2本。どちらも『金・銀』に登場するポケモンたちが大活躍する内容になるという。発表会当日は、サトシ役の松本梨香さんをはじめとして、『結晶塔の帝王』に声優として出演する竹中直人さん、薬丸裕英さん、加藤あいさんがかけつけ、監督の湯山邦彦さんやピカチュウとともに挨拶する一幕も。日本で『金・銀』のソフトが発売されたころにアメリカで公開された映画『ミュウツーの逆襲』は、なんとアメリカのアニメ映画史上最高の公開日初日興行収入をあげるなど、ポケモン人気は世界規模で広がっている。そんな超話題作の新作映画をイチ早く観られることを感謝しつつ、夏休みの公開を楽しみに待っていよう。ストーリーの紹介は次号のポケモン★シェルターでお届けするよ！



釣りゲームの決定版がN64にやってきた。

糸井重里のバス釣りNo.1決定版！



2000年4月発売予定
開発度70%
予価6,800円／任天堂

Nintendo®



名作RPG『マザー』シリーズの生みの親、糸井重里氏が贈る究極の釣りゲームが『糸井重里のバス釣りNo.1　決定版！』だ。「ほかの釣りゲームをつくっているヒトがこれをみたら恥ずかしくなるハズ」と語る糸井氏の言葉どおり、これまでの釣りゲームとは一線を画す“本物の釣り”のおもしろさが体験できる。

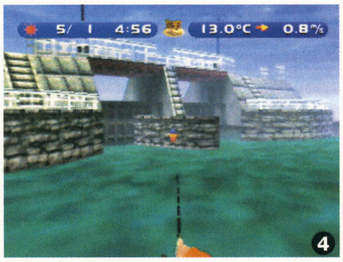
これまでの釣りゲームが釣り堀だとすれば『糸井重里のバス釣りNo.1　決定版！』は本物の湖。つまり釣れると分かっている場所で“釣らされる”のではなく、自分が釣りたいと思う場所で自由に釣りを楽しむことができるということ。地形の分析やバスの生態、水温や季節の変化などのさまざまなデータをもとに、自分なりの“戦略”を立てるという“攻めの釣り”を楽しむことができるのだ。これらの要素はバス釣りが持つ大きな魅力であり、バス釣りが世界中で楽しまれている理由のひとつなのである。しかし“自由に釣りを楽しむイコール戦略を可能にする”ためには、膨大の量のデータを設定する必要があった。刻々と変化する美しい自然やさまざまな種類のルアーが持つ独特の動き、バスボートの揺れにいたるまで、これまでの釣りゲームでは演出のみで感じさせていた“釣り”に関する部分に、徹底したこだわりをみせている。

このゲームの本当にスゴさは、精度の高いシミュレーションと、ゲームとしてのファンタジー性を両立させているところにある。そのファンタジー性をになうのが、“カール”のコマーシャルのキャラクターでおなじみの“ひこねのりお”さんのほのぼのとしたキャラクター。そして『マザー』でおなじみの糸井さんのつくり出す世界観なのである。









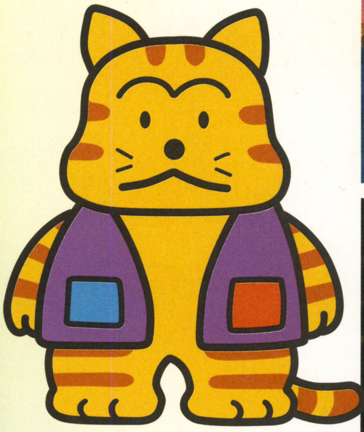






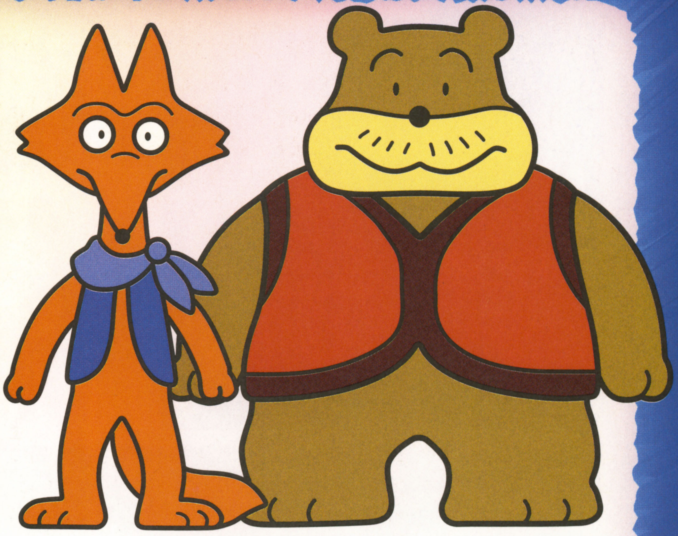


❶パートナーを選んでいっしょに釣りにいくことができる。キャラクターによって性格がいろいろあるみたいだよ。❷ストーリーモードは各キャラクターへのチャレンジに勝利することで進んでいく。タヌキさんにチャレンジだ！❸バスがヒットした瞬間。ロッド（竿）のしなりやライン（糸）の動きがたまらなくリアル。❹朝もやの中に浮かび上がる美しい景色に思わず見とれてしまいそう。❺ウィード（藻）の中を自在に動きまわるルアー。気をつけないと根がかりしてしまう。❻実際のバスの生態を忠実に再現。だからバスがいるポイントも実際の釣りと同じだ。❼こう見えてバスは神経質な魚。大物を釣り上げたければ最新の注意を払って、でもいざというときには大胆さが必要なのだ。❾バスの気持ちになってみるべし。バスが好む場所を知るためのひとつの方法だ!











"本格的"とはいえ、このソフトはバス釣りをやったことのない人でも楽しめるように、ゲームをしながらバス釣りのコツがおぼえられる『ヘルプモード』が充実している。ゲームをとおして、バス釣りを覚えられるというわけ。

そして釣りにおける最大の楽しみである"釣り上げる快感"は、同時発売となる新開発のN64用コントローラー『つりコン64』で余すとこなく再現された。画期的なのはハンドルの巻き上げ負荷への対応と振動によって、ヒットしたバスの手ごたえがハンドルをとおして感じられること。これによって獲物とのバトル気分をより一層盛り上げてくれる。ドラグ調整や加速センサーによるキャスティングの感知など、欲しかった機能も満載された。

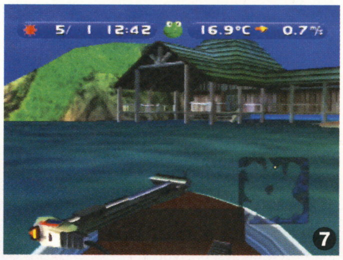
もちろんN64コントローラーでプレイする場合でも、振動パックに対応しているので『つりコン64』がなくてもいままで以上の臨場感が得られるよう配慮されているのもうれしい。

とにもかくにも『糸井重里のバス釣りNo.1　決定版！』は単なる釣りゲームの決定版というだけでなく、正しいメモリーの使い方と新しいゲームの方向性を明らかにする可能性を秘めてた力作であることは確実だ。クビを長くして発売を待とう。









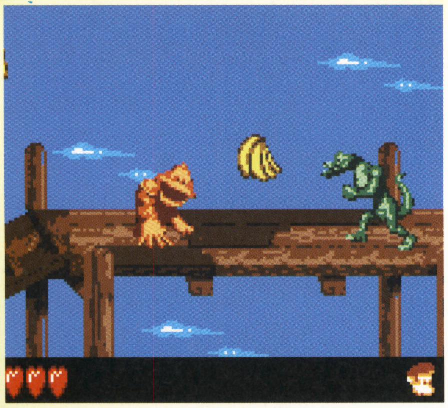


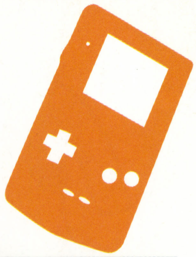
❶夕方、太陽の光も水の温度も変化してくる。それに準じてバスの行動パターンにも変化がみられる。❷湖のボート屋さんアルミのボートを貸してくれる。ちょっとした釣り場の情報もくれそうだ。❸カエルの真っ赤な顔はピンチのしるし。ラインが切れる前にドラグをゆるめてラインを伸ばせ！❹バスがゆうゆうと泳いでいる。こちらのしかけたルアーに気づくようすもない。❺ラージマウスバスだろうか？大きな口を開けてルアーをひと飲みにしている。ラインのテンションは少しだけ余裕がある。❻いい天気です。ピッカピッカのアルミボートで出発！　右下マップを見ながらバスのいそうなポイントをチェック。❼画面上の時間や気温、風速なども重要なヒントだ。カンに頼るだけじゃなく経験を積み重ねて確実にバスをゲットしていこう。❽従来の"振動機能"に加え"リールの巻き上げ負荷"と"ドラグ調整機能"を搭載した、別売の釣り専用のN64コントローラー。ロッド型＆リール型のリアルなデザインで釣り人魂をゆさぶる逸品だ。『つりコン64』／発売元：アスキー、本体価格：5,980円（税別）、発売日：2000年4月予定

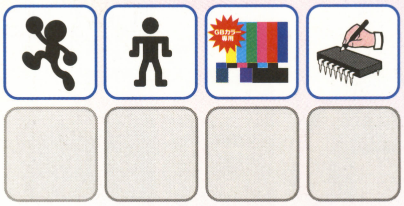
ゲームボーイ版『ドンキーコング』の最新作が登場!

ドンキーコングディンキー&ディクシー

(仮題)







2000年1月28日予定
開発度100%
3,800円/任天堂

Nintendo

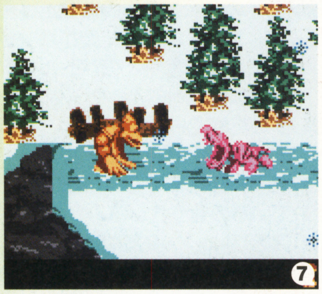


⑤

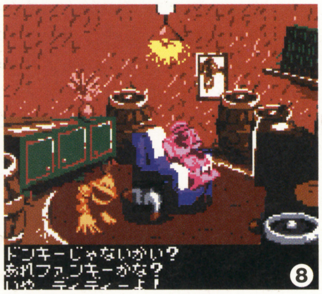


⑥

超スクープ



⑦



⑧

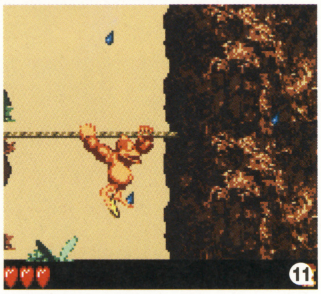


⑨



❶

❶赤ちゃんコングのディンキー。❷赤ちゃんでもタル投げなどお馴染みのアクションで大活躍。❸レディーコングのディクシー。雰囲気がディディーに似ているよね。❹ロープ渡りなど大人顔負けのアクションが可能だぞ。❺❻マップ上を移動してステージを選択。はたしてロストワールドはどこにあるのだろうか……。❼敵と戦うコング。ローリングアタックなどのアクションで撃退だ!❽冒険を手助けしてくれるファミリーも登場するぞ。❾ロープを登るディンキー。ステージは縦横にスクロール。❿ディンキーならどんな場所でもすすんじゃうのだ!



⑪

GBで最新作が発表された『ドンキーコング』。まずはストーリーから紹介しよう!

平和でのんびりした楽園ドンキーコングランドが、近頃大騒ぎ……。なんでも、かつて何世紀ものあいだ近隣諸国を支配していた、伝説のロストワールドがこのドンキーランドにあるとの噂を聞きつけ、世界中から、強者が集まってきた! もちろん、冒険好きのドンキーとディディーもこの競争に出かけてしまった……。しかし、赤ちゃんコングのディンキーとディクシーが黙って留守番できるわけがない! ふたりはドンキーたちの後を追って、ロストワールドを探すたびに出ていくのでした。

そう、つまり今回の主役は赤ちゃんコングのディンキーとディクシー! ドンキーやディディーたちよりもさきに、伝説のロストワールドを見つけることができるか……?



❷

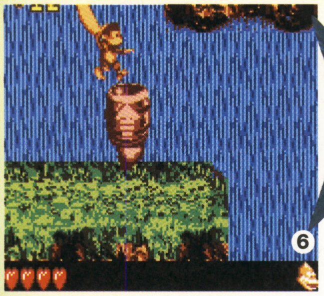


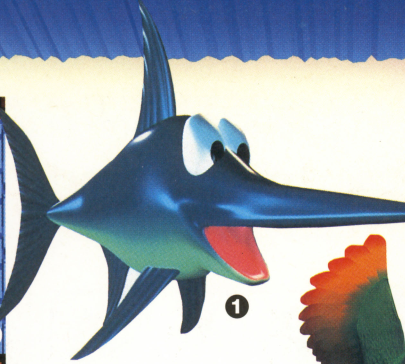
❸



❹

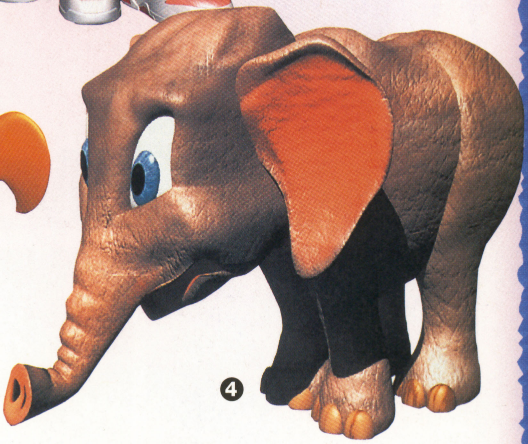
*画面は開発中のものです。



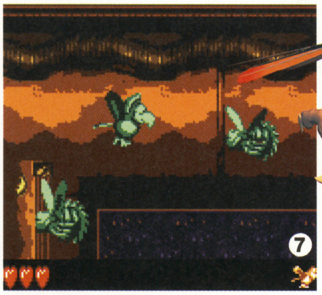








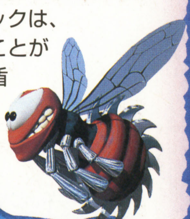
❶カジキのエンガード。水中は彼にお任せだ！❷アニマルフレンドのスコークス。空を飛べるからディンキーの行けない場所も行けちゃうぞ。❸クモのスクイッター。どんな活躍をしてくれるのか期待しちゃうね。❹ゾウのエリー。大きな体を活かした攻撃をしてくれるのかな？❺ディンキーとディクシーの冒険を邪魔する敵キャラクター。みんな手強そうな敵ばかり。アニマルフレンドの助けを借りながら倒していこう！❻空を飛んで進んでいくスコークス。空中で敵に出会ったぞ。❼大好物のバナナは残らず取っていこう。❽雪の中をソリですすんでいくディクシー。❾動きにくい水中は危険な場所だ。



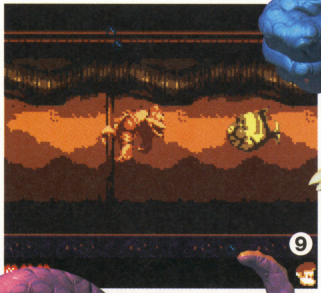


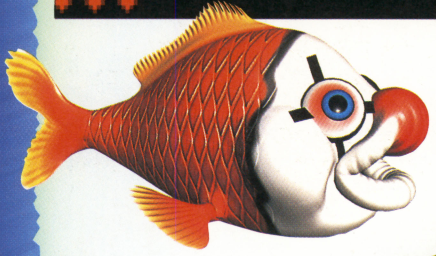
赤ちゃんコングのディンキーが活躍するこのゲーム。でも、技やパワーは大人顔負け。走るジャンプと言ったアクションはもちろん、泳いだりタルを投げつけたりなんていう、ドンキー得意のアクションもしっかりマスターしているぞ。また、ローリングアタックは、その最中にジャンプすればさらに遠くへジャンプすることが可能！　また、タルを持って敵にぶつかれば、タルを盾代わりにすることもできるのだ！　ディンキーたちの冒険を邪魔する敵キャラクターたちもたくさん登場するぞ！

地上ではもちろん、空中、水中から、ディンキーたちを攻撃してくるのだ。そんな敵キャラクターがきても大丈夫！　シリーズではお馴染みのアニマルフレンドたちも多数登場！　ディンキーたちの冒険をしっかりとサポートしてくれるのだ！









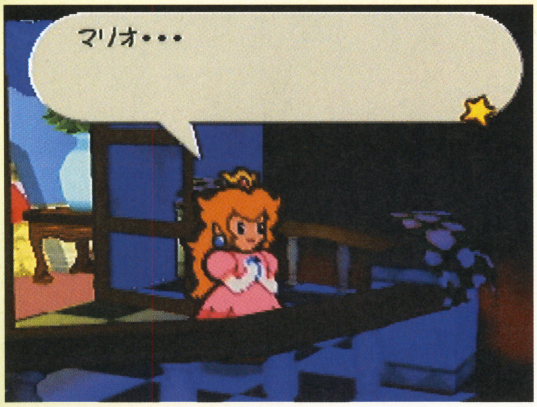












マリオが大活躍するあの続編がN64で登場！

スーパーマリオRPG2



2000年未定
開発度50%
6,800円／任天堂

Nintendo









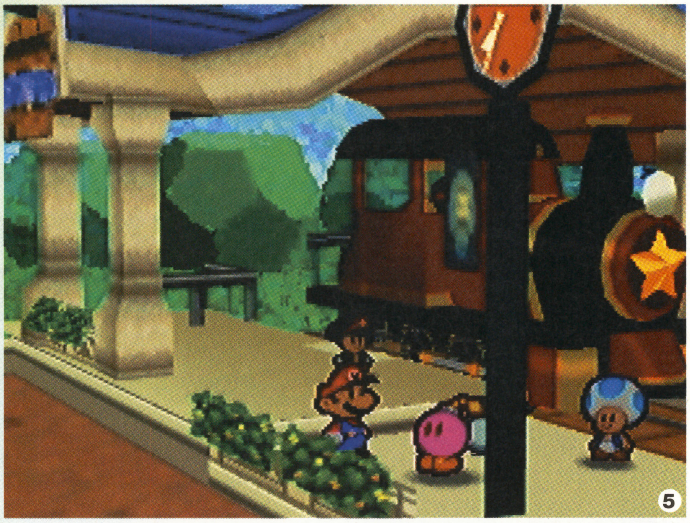
超スクープ

'96年3月にスーパーファミコンで発売された『スーパーマリオRPG』。さまざまなアクションをこなしていく、あの『スーパーマリオブラザーズ』がRPGになったのには驚いたけど、まるでRPGとは思えないほどのアクションシーンと、マリオの世界観が劣ることなく再現された物語に、多くのユーザーが魅了されたことだろう。そして、ついに4年の時を経て、ファン待望の続編がN64で登場するぞ。今回はなんとキノコ城ごとさらわれてしまったピーチ姫。彼女を救い出すため、再びマリオの大冒険が始まる！

前作好評だったわかりやすい操作性はそのままに、ありとあらゆる面でパワーアップされている。なかでも、キャラクターやフィールドなど、すべてが3Dだったスーパーファミコン版に対して、今作は2Dと3Dで表現されているのだ。それぞれの持ち味を活かしたグラフィックは必見だぞ！

さて、『スーパーマリオRPG』といえばアクションをふんだんに盛り込んだバトルシーンが魅力だったよね。RPGでお馴染みの“攻撃”、“防御”などのコマンド入力方式に、マリオならではのアクション性を取り入れたバトルシステムは健在。アクションコマンド（ボタン）をタイミング良く押すことで、特殊攻撃などをくり出すことができるぞ。

そのほかにも、マリオを動かしてさまざまな仕掛けを突破していく、アクションゲームのようなイベントも多数用意されているのだ。アクション性が高い分RPGが苦手な人や、マリオファンも純粋に楽しめるぞ。新たな情報が入り次第、このコーナーでお伝えするので、期待して待っていてくれ！





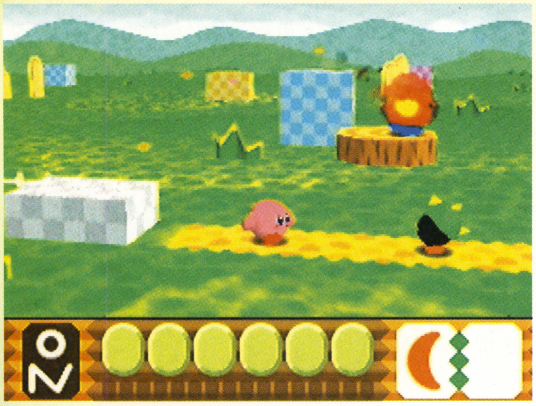


❶またまたマリオの大冒険が始まった。ハンマーを使って、パタクリを攻撃しよう。❷ノコノコが平和に暮らしているこの村で、大変な騒ぎが起きているぞ！　どうやら新キャラ・いたずらチョロボンが大暴れしているのが原因のようだ。❸ノコノコたちのために、いたずらチョロボンをやっつけろ。❹キノピオが暮らすキノコタウン。とってもにぎやかな街なのだ。❺列車が運行不能になってしまい、駅で足止めをくらってしまった。何か事故でもあったのだろうか……。❻ボム兵とのバトルシーン。相手の特徴に合わせてコマンドを使いわけよう。❼『スーパーマリオブラザーズ』のようなアクションシーンもふんだんに盛り込まれているぞ。

　＊画面は開発中のものです。

カービィのかわいい新アクションに注目だ！

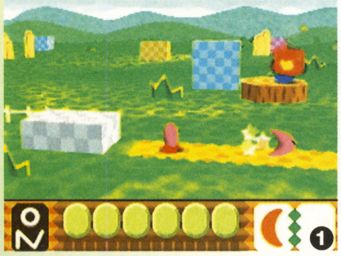
星のカービィ64





2000年3月予定
開発度80%
6,800円／任天堂

Nintendo





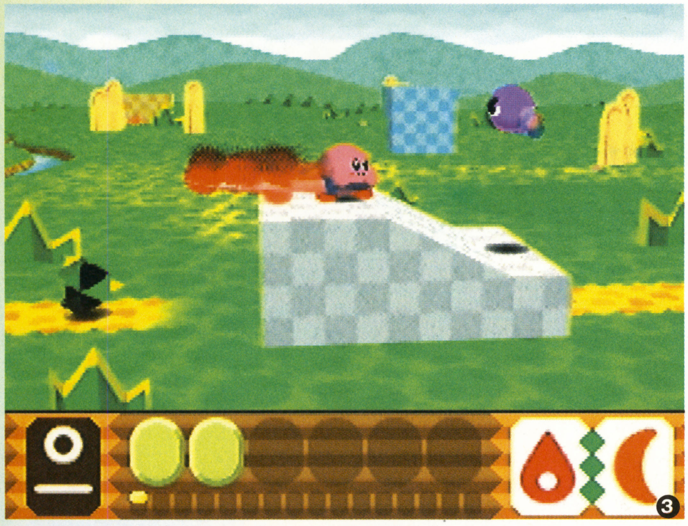
期待の一作

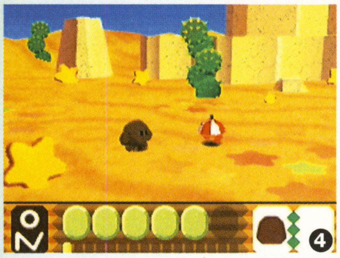
発売まであと3ヵ月となった『星のカービィ64』。前号では、“ミックス”や操作方法などの基本システムを紹介したが、いまいちどういうものなのかわからない、という人のために、今回は新たに発表された画面写真から、カービィのコピー能力について詳しく紹介することにしよう。

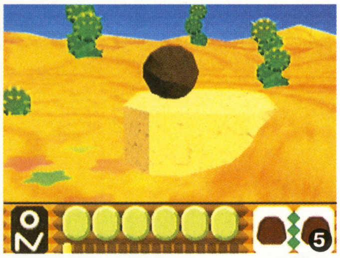
まずは、カービィの基本能力をおさらい。まんまるピンクのかわいい主人公・カービィは、自分と同じ大きさの敵でも軽々と吸い込んでしまう。さらに、吸い込んだ相手の能力をコピーして、自分に取り入れてしまうすごい奴なのだ。

いままでのカービィは、敵キャラクターひとりから、ひとつの能力をコピーするだけだったけど、N64になり大幅にパワーアップ。同時にふたつの能力をコピーできるようになったのだ。たとえば、“ファイア”の能力だけをコピーするとしよう。結果、カービィ自身が炎となって、攻撃を仕掛けられるようになる。さらに“ニードル”をコピーして、“ファイア”とミックス！　すると、弓状になったカービィが火の矢を放てるようになる。また、同じ能力どうしをミックスすれば、ひとつをコピーしたときよりも、より強力な効果を発揮するぞ。

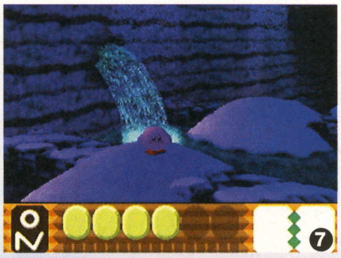
このように、能力の組み合わせかたによって、さまざまな攻撃をくり出せるようになった『星のカービィ64』。攻撃の幅も大幅に広がったうえ、どれとどれをいっしょに使えばいいのだろう？というような戦略性も盛り込まれているのだ。発売が待ち遠しいけど、もう少し待っててね！











❶“カッター”の能力をコピーしたぞ。これだけでも、なかなかの威力があるみたい。❷“ファイア”をコピーしたカービィが、“カッター”を狙っている！❸“ファイア”と“カッター”のミックスに成功し、炎の剣を振りかざす。見るからに強力な威力がありそうだね。❹“ストーン”だけをコピー。カービィが岩になっちゃった！！❺“ストーン”どうしをミックスすると、こんなに大きくなったぞ。❻ズシンズシンと大地を揺るがす、巨大岩・カービィ。❼N64ならではの高度なグラフィックは必見！

　＊画面は開発中のものです。

迷いこんだ世界の謎が、少しだけ明らかに！

ゼルダの伝説外伝（仮題）

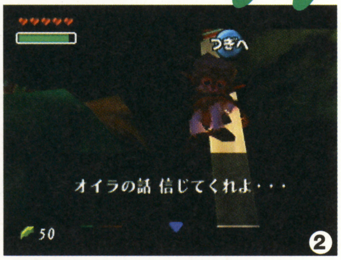
2000年3月予定
開発度 60%
6,800円（予価）／任天堂

Nintendo

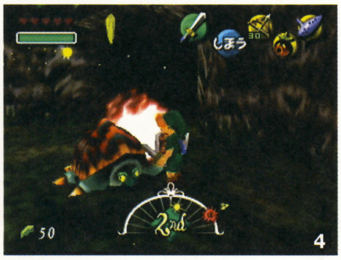
最新情報























❶パートナーとなる妖精“ベル”とともに、リンクはスタルキッドを捜す。Bボタンの“シャボン”は新しい攻撃かな？❷❸木にしばられている子ザルを助けてあげれば、冒険の手助けをしてくれる？❹新しいモンスター、カメ！❺❻寒い雪山で、出会ったゴロン族。彼は門番だった。❼❽ゴロンに変身！　坂の上から巨大な雪山が転がってきた。Aボタンの“まるまり”でいっしょに転がるのかな？❾❿ゴロンは力持ち。Bボタンのパンチをくり出せば、拳に炎が燃え上がり、大きな雪玉だって、粉々に打ち壊すことができる。⓫ゴロンになったリンク。手袋をしている？

発売まで3ヵ月。ますます目が離せなくなってきた、『ゼルダの伝説　外伝（仮題）』。今月も、新情報をお送りするぞ。

前号まででお伝えしたとおり、リンクはお面をつけることで変身して楽器を奏でたり、特別な能力を発揮できるようになるらしい。では、冒険の舞台はいったいどんなところなの？　これまでは、「あと数日でほろびてしまう奇妙なパラレルワールド」、ということくらいしか明らかにされていなかった。今回公開された写真によると、どうやら“デクナッツ”、“ゴロン”、“ゾーラ“のそれぞれのお面に対応した場所があるみたいだぞ。

“デクナッツ”の世界にはちょっととぼけたデクナッツたちがいっぱいいて、なんと王様がリンクを出迎えてくれるんだ。やっぱり、口からデクの実を吐き出したり、「○○だッピ〜」とか言うこともあるんだろうか？　前作のように木の中にあるのかな。さらに、リンクはこの国でかわいそうな子ザルを助けたり、カメのモンスターと戦うことになる。サルは、あまり使えない冒険のパートナーなのだろうか？　カメは……動きは遅いけどけっこうカタそうだね。剣で倒せるのかな？

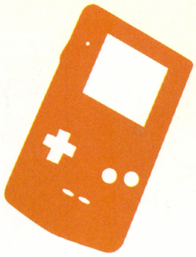
“ゴロン”の世界は、どうやら雪がつもった場所。雪玉が転がっているところを見ると、前作のデスマウンテンのような高い山らしい。あそこは活火山で灼熱の地獄だったけれど、この山はそうじゃないの？　ゴロン族の住みかと言えば山の中。今回、門番の存在が明かされたところを見ると、誰か（何か）を守っているんだろうか？　早く中が見てみたいね。次号でも、どんどん情報をお伝えするからお楽しみに！

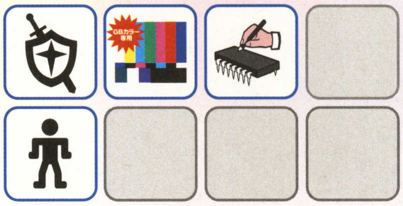




え？ 今回のヒロインは、旅芸人一座の舞姫？

ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ～力の章～





2000年春予定
開発度70%
3,800円(予価)／任天堂

Nintendo

お待たせしました。こちらも発売がせまってきた、『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ～力の章～』。今回はストーリーの秘密が明らかになったぞ。何と今作は大ヒットしたスーパーファミコン版『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』の直後の世界が舞台だったんだ!!

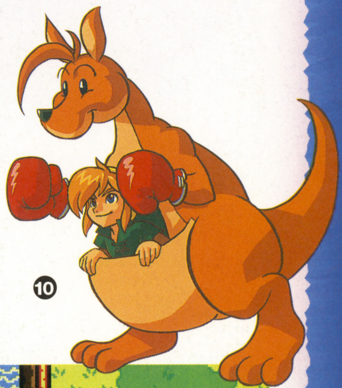
旅の勇者リンクが魔王ガノンを倒し、力・知恵・勇気のトライフォースを取り戻したとき、ハイラルに平和が訪れた。ふしぎな導きにより力のトライフォースにリンクが触れたとき、謎の声が響く。「我が力の試練にたちむかえ！」。まばゆい光が彼を包み……気づいたとき、彼は見知らぬ森の中に立っていた……。

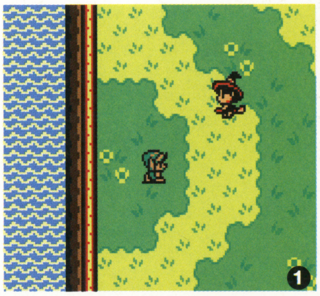
そのころ、魔物たちに襲われんとしている、旅芸人の一座があった。命からがら逃げ出したひとりの少女。彼女こそが、今回のヒロイン、舞姫ディン。荒れ果てた古城のその奥に、彼女は持っていた“四季ロッド”を隠したのである。世界の四季を操ることができるこのロッドこそが、魔物の長、闇将軍ゴルゴンの求めし宝物。四季ロッドが彼の手に落ちれば、世界は暗黒の時代になってしまう。怒り狂ったゴルゴンに囚われたディン。リンクと彼女が出会うのは、いつ？ リンクの試練とは？ ディンの運命は？

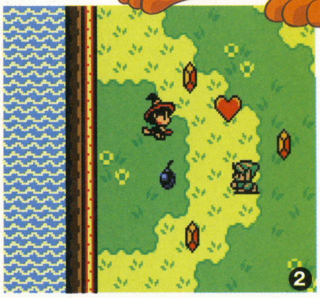
今回は、『時のオカリナ』や『外伝（仮題）』でも登場する、デクナッツやゴロンが登場することも判明。いったいどんなイベントで登場するんだろう。また、新キャラクター、カンガルーのリッキーのおなかの中にいれば、パンチ攻撃が可能になり、移動も早くなるらしい。どうやったら仲間になるのかな。

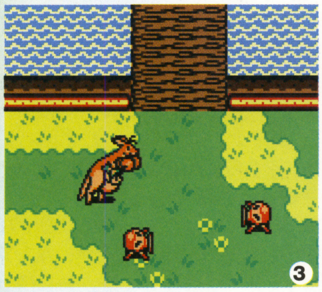
まだまだ謎だらけの、GB版『ゼルダの伝説』。次号では、ぜひディンのイラストも公開してほしいよね。

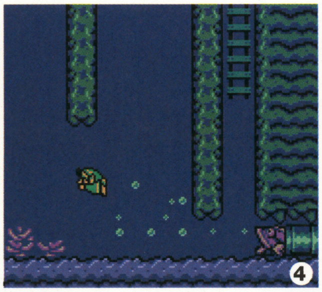
最新情報

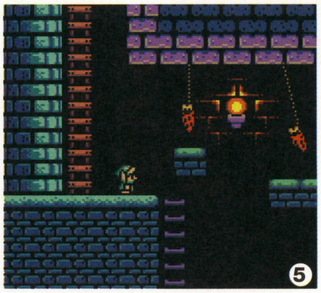

⑩



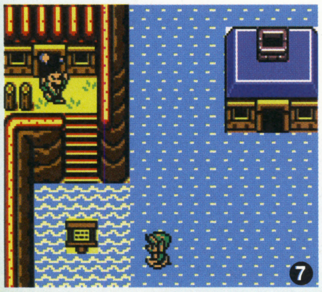


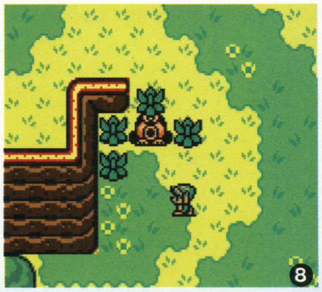












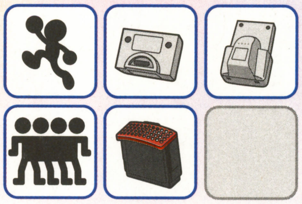


❶❷魔法使い見習いのメイプルは、リンクに体当たりしてくる。地面にばらまかれたお互いのアイテム。彼女のもちゃっかり拾ってしまおう。❸カンガルーのリッキーは、あるものをプレゼントすると、仲間になるらしい。❹水中を泳ぐリンク。右下に見えるのは、魚？❺ぶらぶらと揺れる、みのむし。じゃましているのか、ぶらさがれるのか。❻“冬”と書いてある。雪の上を歩けば、いつもなら行けない場所へ行くことが可能だ。❼水浸しの家と、怒っている男。洪水？❽❾『時のオカリナ』や、『外伝（仮題）』にも登場する、デクナッツ、ゴロン。どのような形で、リンクにからんでくるのかな？❿リッキーのおなかの中のリンク。楽チンに移動や攻撃ができそうだ。

ゲームセンターを席巻したあのゲームがN64に移植！

ガントレット





2000年3月
開発度80%
6,800円（予価）／エポック社

EPOCH 株式会社エポック社

超スクープ

アーケードで人気の『GAUNTLET LEGENDS』のN64での発売が決定した。複数のプレイヤーが個性豊かな職業キャラクターを選び、7つのワールドを協力して解き進めていくこのゲーム。ゲームセンターのおもしろさそのままに、N64の性能を活かした美麗なグラフィックを味わうことができる。

では、ゲームシステムを詳しく紹介しよう。各プレイヤーは力任せの攻撃をする“ウォリアー”、武力の高さを誇る“ヴァルキリー”、魔法攻撃の得意な“ウィザード”、す速い動きで敵を惑わせる“アーチャー”の4つのキャラクターから、お気に入りを選んでワールドを冒険することになる。各キャラクターは攻撃方法や移動速度などがそれぞれ異なっており、ひとりで勝手に移動せずにうまく役割を分担して敵を片づけていかなくてはならない。ワールドには多くの敵を倒せるポーションや武器、食べ物やゴールドなどのアイテムが隠されている。これらのアイテムをうまく見つけ出し戦いを有利に進めていこう。ゴールドを集めれば、ショップで攻撃・防御アイテムを購入できる。また不便になったアイテムを売ることもできるぞ。

ゲームの最終目的は邪悪なボス“スコーン”を倒すこと。まずは各ワールドのボスから倒していこう。そして隠されている“ルーンストーン”や“オベリスク”を見つけるのだ。ある一定の数を集めるとゲームの指南役である“サマナー”がつぎのワールドへのゲートを開けてくれるぞ。ちなみに、サマナーに触れるとさきほど紹介したショップへの移動も可能となるのだ。さあ、すべてのワールドを攻略し、強大な最終ボスを倒すことができるだろうか？

ここまで聞いて、発売が待ち切れなくなったキミに忘れちゃならないことをひとつ。最大4人までプレイできるのだが、4人プレイの場合のみ“メモリー拡張パック”が必要となる。もし持っていないのなら、この際ソフトといっしょに買っちゃおう。





❶

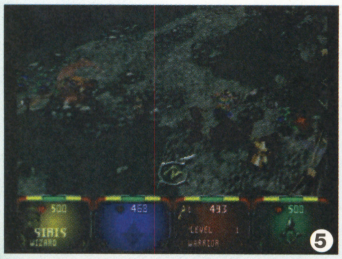

❷



❸

❶最初は4種類のキャラクターから選択してゲームを進めることに。❷各ワールドへの入り口。ここから冒険が始まる。❸宝箱を開けるには鍵が必要。すぐ近くにある場合もあるから探すこと。❹冒険の前に、ショップで必要なアイテムを購入しておこう。❺❻攻略に必要な“ルーンストーン”や“オベリスク”を求めて、ワールドを駆け巡ろう。手に入るさまざまなアイテムをうまく使いこなして4人で協力しなければ、ボスを倒すことは不可能だぞ。


❹


❺


❻

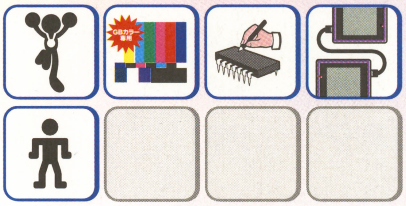
 ＊画面は開発中のものです。



あの名作レーシングゲームがGBで復活！

F-1 WORLD GRAND PRIX II for GAMEBOY COLOR





2000年2月予定
開発度90%
4,300円／ビデオシステム

VIDEO SYSTEM



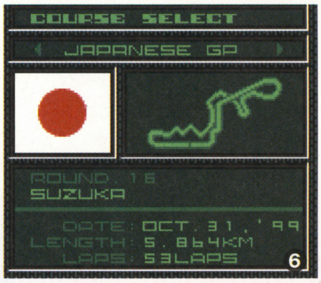












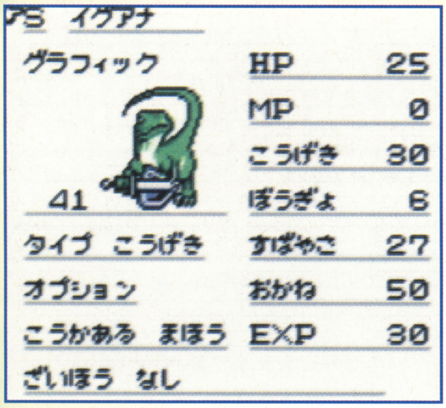
❶“グランプリ・モード”では天候の変化を読み、絶妙のタイミングでタイヤ交換や燃料補給を行うという現在のF-1での重要なファクターを体験できる。❷ケーブルを使った通信対戦はレースゲームの定番。“ハンディキャップ機能”により白熱のバトルがいつでも楽しめる。❸N64版で好評だった“チャレンジ・モード”はその難易度によって4段階のレベルが楽しめる。❹レースの重要なカギを握るピット作業。タイヤのコンパウンドや燃料の搭載料を巧みに調整してライバルの前に出るのが現在のF-1の定石だ。❺美しく描かれたマシンに注目！　グラフィックの違いだけでなく、実際にコースを走ったときのマシンの挙動も違っているぞ。❻完全とは言いがたいがコースレイアウトも再現されている。F-1観戦のお供にいかが？

圧倒的に優勢と思われたマクラーレンのリタイアよりフェラーリのエディー・アーバインの優勝という意外な結果で幕をあけた1999年のF-1ワールドグランプリ。その波瀾に満ちたシーズンを全コース及び全ドライバー実名で再現したドライビングゲームがゲームボーイカラー専用ソフトで登場だ。

じつはこのゲーム、12月号の“64++”で紹介したN64用ソフト『F-1 WORLD GRAND PRIX』のゲームボーイカラー版。シミュレーターを思わせるリアルな操作性や忠実なグラフィックで評価の高いN64版。そのコンセプトを可能な限りつめこんだ弟分は、カラー専用の美しいグラフィックと、多彩なモードがウリ。マシンのスピンアウトやコースのアップダウンなど変化に富んだ操作感はこれまでのゲームボーイ版レースゲームとは一線を画する仕上がりになっている。

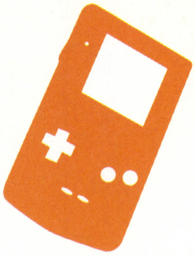
しかも1999年度のさまざまな局面を再現した“チャレンジ・モード”をはじめ、好きなコースやコンディションが選べる“エキシビジョン・モード”、全16戦を戦う“グランプリ・モード”、通信ケーブルを使った対戦する“マッチレース・モード”、“タイムトライアル・モード”などバラエティに富んだ内容で初心者から上級者まで自分のレベルに応じた楽しみ方ができる。

そして、ここでもうひとつ朗報！　N64版が1999年のデータと秒間60フレームのグラフィックを携えて『F-1 WORLD GRAND PRIX』 for N64（仮）』として2000年春に発売されることが決定した。ヨーロッパで大ヒットを記録した1998年度版で採用されたハイクオリティなグラフィックと、いっそう磨きあげられた操作感が別次元のドライビングフィールを感じさせてくれるハズ。



ゲームを作るソフトと言えばこれでしょう!

RPGツクールGB



2000年3月
開発度 70%
価格未定／アスキー

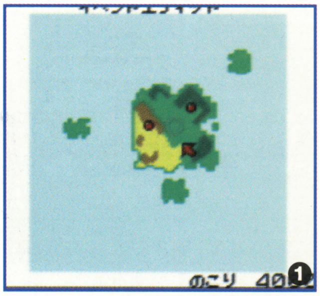
ASCII

以前、本誌で紹介して反響の大きかった『RPGツクールGB』。制作は順調ということで発売日も気になるけれど、今回は“RPG”には欠かせない要素のひとつ“イベント”について紹介しよう。物語の途中で突然起こる出来事。それがいいことでも悪いことでも、ゲームを進めたいと思わせるようなエピソードがほしいよね。

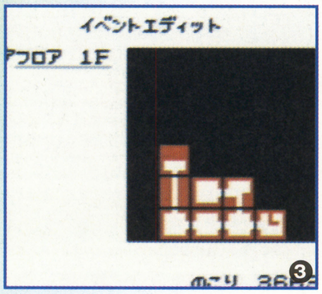
かゆいところにも手の届く“ツクール”シリーズだけあって、ゲームの全体マップにしろ、“おしろ”や“まち”などの個別のマップのどちらにも、3種類のイベントを作っておくことができるのだ。まずは“人イベント”。ある場所にいたり動いたりしていて、話しかけたりすると何らかのアクションを起こすもの。つぎに“ものイベント”。ある場所に進むと、体力が増減したり、敵モンスターが現れたりするもの。そして“宝箱イベント”。宝箱の中にいろんなアイテムを入れておくもの。さらに、イベントに付随して、効果音を鳴らしたり、画面の色を変えたりとゲームをより熱中にさせるシステムが完備されているから、自分なりにこだわって物語を構成することができるってわけだね。　もちろんエンディングも、ちょっぴり感動させたり、余韻を残したり、パート2への布石を作ったりなど、ここで長い間遊んだ人をがっかりさせちゃいけないぞ。

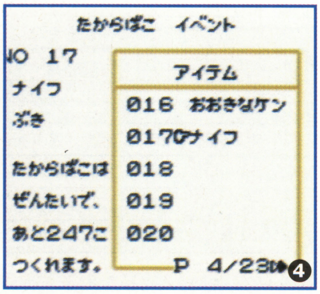
ゲームを作ってみたいと思っている読者も多いと思うけど、他機種の“ツクール”シリーズがきっかけで、ゲーム業界に入った人もいるわけだから、これはもう発売を楽しみに待つしかないのだ！

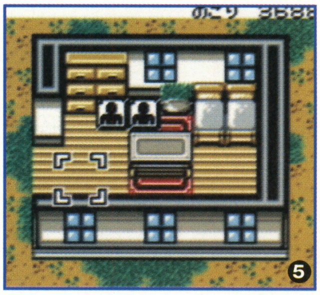
続報を待て

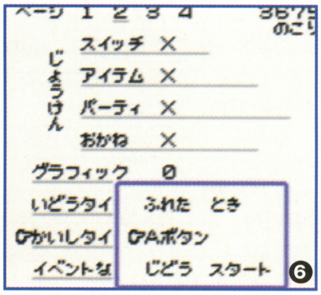


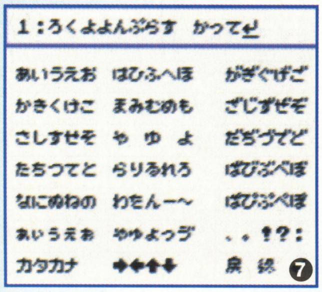


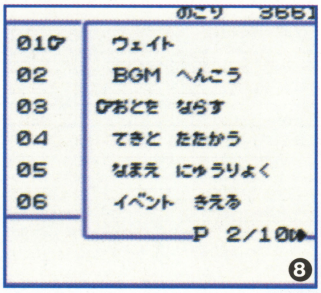


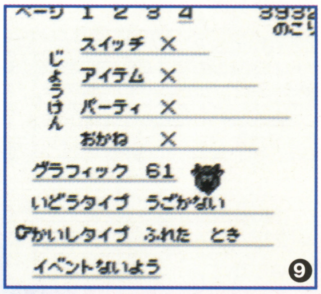












❶❷マップ上の矢印で位置を指定して、いわくありげな穴を配置してみる。❸建物を配置したらその中の構造も考えよう。❹宝箱に使いものにならないアイテムが入っているとがっくりだね。❺家に家具を置いたりとやることはいっぱいあるぞ。❻イベント開始条件も設定しよう。❼わかりやすいセリフじゃないとツライ。❽効果音へのこだわりで、ゲームがより深く感じられる。❾敵ボスの動きを決める。うっとうしい感じがいいかな!?

　＊画面は開発中のものです。

『ビックリマン2000』のシール、カードをコンプリート！

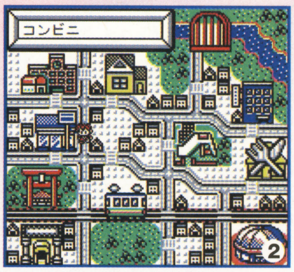
チャージングカードGB ビックリマン2000

2000年4月
開発度40％
3,980円（予価）／イマジニア

TOMYの人気カードゲーム『ビックリマン2000チャージングカードゲーム』がGBでも遊べるという情報をキャッチ！　キミは主人公のたけるとなって、さまざまな場所で出会うライバルたちとカードバトルで勝負を重ね、最強の“カードプレイヤー”を目指すのだ。点数計算やカードの役など、“チャージングカード”のルールそのままに楽しめるのはうれしいね。

もちろん、初めて“チャージングカード”を遊ぶ友だちのために、一通りの進め方を分かりやすく教えてくれる“チュートリアル”モードもあるから、興味があるのなら気軽に遊んでみたらいいぞ。また“クイズ”モードでビックリマンに関する質問を出されたりと内容も盛りだくさん。もちろん通信ケーブルを使えば友だちとバトルもできるから、“カードプレイヤー”ファンはもう買うっきゃない！











❶ビックリマンカードがそのままに再現されている。❷街を巡り、強い“カードプレイヤー”たちと勝負だ。❸どのカードで勝負するかな。❹バッチリ役が出たときは気持ちがいい。❺ビックリマンの知識もバトルには不可欠だ。

監督になると野球はもっとおもしろい!?

ポケットプロ野球

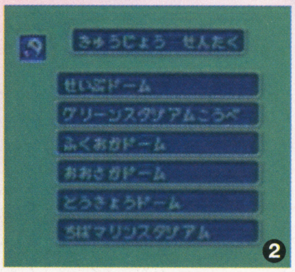
2000年3月
開発度60％
3,980円（予価）／エポック社

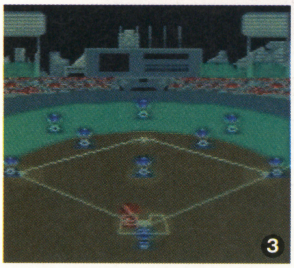
今年はダイエーの優勝で幕を閉じたプロ野球。ストーブリーグの現在、もういちどあの熱戦を思い起こさせるソフトがGBで発売される。この『ポケットプロ野球』は、プレイヤーが打ったり守ったりという野球ゲームとは趣を異とし、監督の立場に立って戦略を楽しむソフトだぞ。

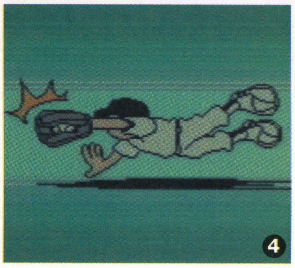
試合中の大事な場面でサインを送り戦局を眺めたり、もし必要ならば1球1球を指示して、試合を組み立てていくのだ。セ・パ両リーグの選手データはすべて1999年度のものだけに、ひいきのチームの監督となりペナントレースを勝ち抜いていこう。トレードや新外国人の加入などより現実に近いシステムを導入しているから、プロ野球ファンなら買うしかないぞ。

ちなみにGBカラー専用ソフトなので、家庭にあるリモコンからGB本体の赤外線ポートに信号を送り、選手のデータを変化させたりすることもできるなど、新たな遊び方も取り入れられているのだ。











❶さあセントラルリーグ開幕だ！❷もちろん実在の球場で試合が行われる。❸試合の流れを見極めて、采配せよ。❹ダイビングキャッチ！❺有名選手ももちろん実名で登録されており、リアルなペナントレースを味わえる。

元祖ハムスターゲームの続編が登場だ！

ハムスターパラダイス2（ちゅー）

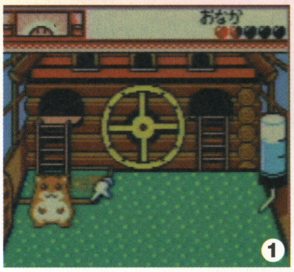
2000年3月
開発度80％
3,980円（予価）／アトラス

ATLUS

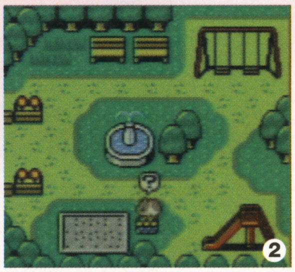
小・中学生の女の子の間で話題になりロングランで売れ続けた『ハムスターパラダイス』の続編が発表になったぞ。今作は中身がボリュームアップして、ハムスターと仲良く遊ぶことができる機能が充実！

ハムスターと遊べる範囲が広がって、部屋での散歩だけじゃなく、公園へお出かけできるようになった。そこでは、さまざまなイベントが起こり、ハムスターの性格をより身近に感じることができるぞ。また、“ハム車輪”などのミニゲームも10種類以上に増加、うまくこなせばお金がもらえるのだ。もらったお金は、これまた新登場のペットショップで売っているエサやおもちゃ、飼育小屋のアイテムの購入費にあてよう。飼育小屋をお好みに模様替えして、気分転換するのもいいんじゃない？

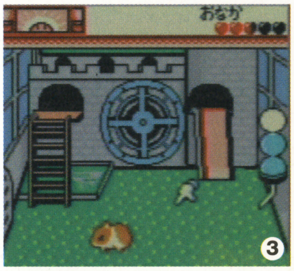
さらに、ハムスター以外に“ミニウサギ”も飼えるという情報をキャッチ。かわいい仲間も増えた『ハムスターパラダイス2（ちゅー）』、来年の発売が待ち切れないね。



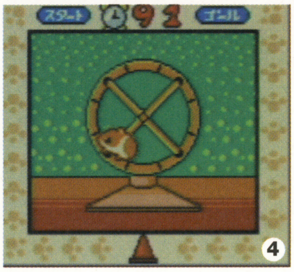
1



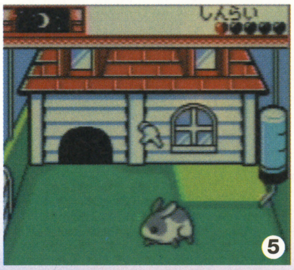
2



3



4



5

❶ハムスターのかわいい動きに心も安らぐね。❷行動範囲も広がった。どんな出会いが待っているんだろう。❸お部屋の模様替えもいいけど、そうじやえさも忘れずに。❹いつもより多く回っています。❺まだらの“ミニウサギ”。ハムスターと同じように飼育しよう。

ふんわり感覚＋おもしろダンスゲーム

じゃがいぬくん

2000年3月
開発度100％
3,800円／ビクターインタラクティブ
（パックインソフト）

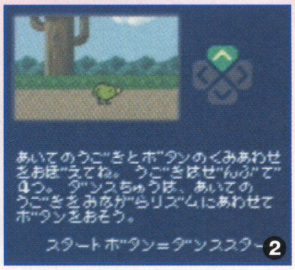
Victor Interactive Software

小学生に人気の“じゃがいぬくん”がGBに登場！　あの妙にシュールでかわいらしい物語を、絵本感覚で読み進めていくんだ。今回はダンスパーティーが開催されると知った“じゃがいぬくん”が愛しの“はりぽてとちゃん”とペアーでダンスを踊るため、修業の旅（？）に出るお話。各所で出会う友だちのダンスの振り付けを真似て、ちゃんと踊れるように練習しよう。そして本番のパーティーでうまく踊ることが一応の目標。

ただ、それで物語が終わるわけではない。何度も旅に出ることによって、新たな友だちを見つけたり、新たなダンスを覚えたりと世界が広がっていくのだ。また、通信ケーブルを使って友だちとダンスのステップを競い合う“ダンス対決”もおもしろいぞ。



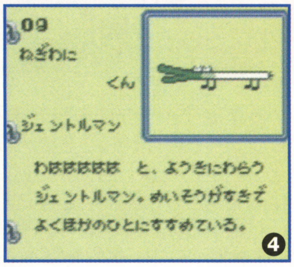
1



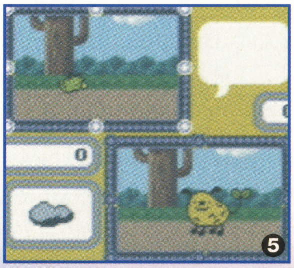
2



3



4



5

❶ダンスに自信のない“じゃがいぬくん”。旅に出て練習することに。❷❸友だちからダンスの手ほどきを受ける。ステップをちゃんと真似しよう。❹これまで出会った友だちがファイルされるぞ。❺一度踊った曲はくり返し練習できる。

キミはどんな姿にへんしんしてみたい？

メタモード

2000年2月
開発度85%
3,980円／コーエー

KOEI

“へんしん”がキーワードのRPG『メタモード』が発表された。世界の平和に貢献する正義の集団“クールス”の隊員は子どもたちのあこがれの仕事。しかし、一員になるためには修業を積み、“メタモード”という変身の道具を使っていろんな姿に変身できなくてはならない。キミは“とらのあな”に入り厳しい修業に耐えて、“クールス”入隊の夢を叶えるのだ。

まずは“パンピー（一般人）”からスタート。モンスターと戦い、成長することで“メタモード”がパワーアップ、新しい姿に変身できる。変身するとそれぞれの得意技を覚えるのだが、新たな姿に変身してもその能力は忘れない。例えば“射撃の得意なナース”など、おもしろいキャラクターに育っていくというわけだ。約100体以上の姿が用意されているが、はたしてキミはどれだけ見られるかな？





❶最初は“パンピー”だが、姿を変えたいね！❷町での会話でゲーム世界を学ぼう。❸水に入れるキャラクター“サブマリナー”。❹かわいい“こぼうず”の技、“まじんがあ”。❺“アーチャー”の弓攻撃なら遠距離の敵もやっつけられる。

GBで大人の勝負をしてみないか？

GB本格花札

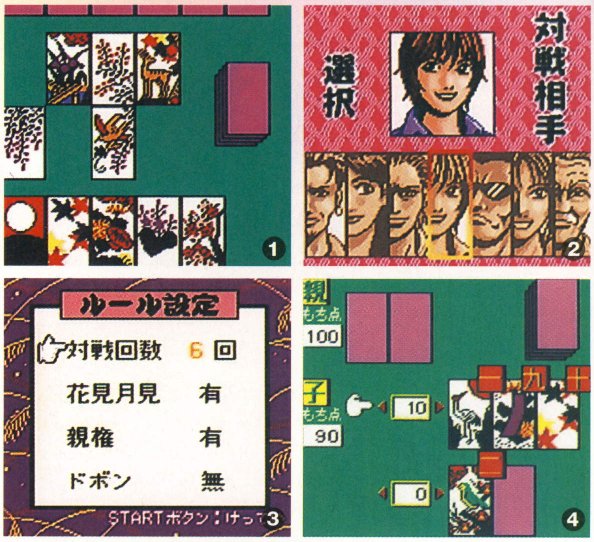
2000年2月25日
開発度60%
未定／アルトロン

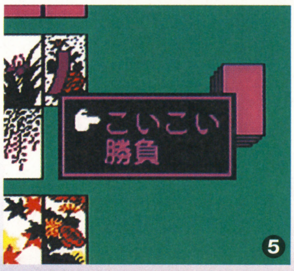
ALTRON

“バックギャモン”や“チェス”など人気ゲームの移植には定評のあるアルトロンから新規ソフトが発表されたぞ。その名も『GB本格花札』。これまでのソフト同様に、つぎつぎに現れるライバルと戦う“勝ち抜き戦”と、好きな相手と戦う“フリー対戦”のふたつのモードが楽しめる。

遊べる花札の種類は“こいこい”、“おいちょかぶ”、“花合わせ”の3つ。ゲームの進行中に、札の組み合わせや点数計算も表示される分かりやすさだから、初心者も十分楽しめる親切設計となっている。また、“対戦回数”などルール設定も可能だから、時間の合間にちょっと勝負するなんてこともできそうだね。

GBカラー専用ソフトだけに、札の美しさ、見やすさは太鼓判のこのソフト。お父さんやおじいさんに薦めてみてはどうかな。





❶札が見やすいので、ストレスも感じません。❷ひとクセありそうな7人のライバルたち。❸“花見月見”の役の有無を決めよう。❹点数計算もわかりやすく表示。❺いつものルールで遊んでみてくれ。

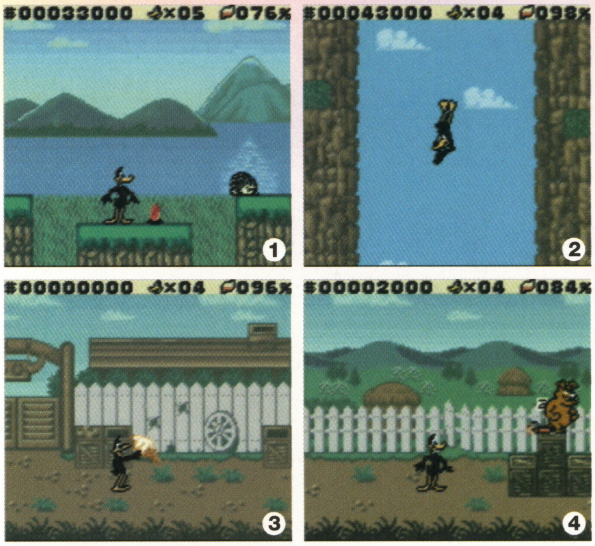
元旦発売のおめでたいアクションゲーム

ダフィーダック

2000年1月1日
開発度100%
3,980円／サンソフト

SUNSOFT

CS放送やケーブルテレビの『カートゥーンネットワーク』で人気の“ダフィーダック”がGBにやってきたぞ。お金持ちになりたいので、お宝を求めて旅に出ることになった“ダフィーダック”。ジャンプしたり、爆弾を投げたり、しゃがんだりとうまく敵の攻撃をよけよう。過去のアクションゲームのおもしろさを再確認できるシステムだから、操作はいたって簡単だ。ステージの最後には、財宝のたっぷり詰まった宝箱がある。宝箱をゲットすればステージクリアー。つぎのステージへと進むことができるぞ。クリアー時にパスワードが表示されるから、つぎに遊ぶときのためにメモしておこう。ちなみに、食いしん坊の彼は敵を倒すと出現する食べ物を食べる必要がある。空腹の限度を超えると動けなくなりミスとなってしまうのだ。空腹度は表示されるから、忘れず確認するようにね。





❶懐かしのアクションゲームのおもしろさが詰まっている。❷右上の空腹度をしっかりチェック。❸ひっきりなしに食べるけど、腹こわさないのかな？❹バクダンを使い敵をやっつける。❺パスワードを入れて、前回まで進んだステージから始めよう。

あの俊足ネズミとメキシコを冒険しよう！

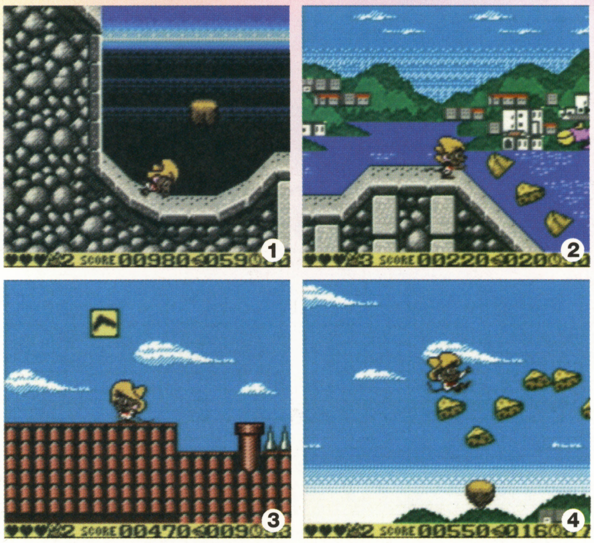
スピーディーゴンザレス

2000年2月
開発度100%
3,980円／サンソフト

SUNSOFT

アメリカの人気アニメキャラクターがまたもやGBに登場する。しかも上の『ダフィーダック』と同様に愉快なアクションゲームなのだ。今作の主人公“スピーディーゴンザレス”は、仲間のネズミたちを救い出すために、メキシコのとある街に出かけることになる。並外れた足の速さを活かしつつ、各地で手に入る武器を使って向かってくる敵をうまく退治していこう。ステージを3つクリアーするごとに、ボスが登場。やっつければ、捕らえられている仲間を解放できるのだ。

矢印の看板を通り過ぎると移動速度が倍になるので、アニメさながらのスピード感を味わえるのだ。また、ステージよってはボートや潜水艇を使うなど、仕掛けも数多く用意されているこのソフト。一度遊んだら、かわいい“スピーディーゴンザレス”に夢中になること間違いなしだ。

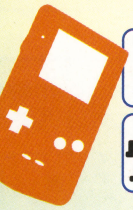


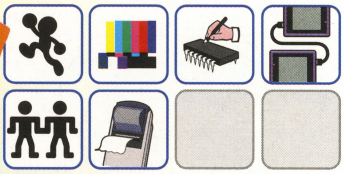


❶テレビアニメそのままに“スピーディーゴンザレス”がステージを駆け抜ける。❷チーズを集めるといいことがある。❸“ブーメラン”を使って敵を攻撃。❹意地悪な罠も仕掛けられているのだ。❺ボートに乗るステージも用意！

ハムスターのかわいいしぐさはクセになる

なかよしペットシリーズ① かわいいハムスター





2000年1月21日予定
開発度100%
3,980円／エム・ティー・オー

最近のペットゲームに人気のハムスターだが、実際に飼っている感覚を大事にしたソフトが発売されるぞ。このソフトは、30日間をともに過ごし、ハムスターとの“なかよしレベル（どれだけなつかれているか）”を上げることがメインの目的となっている。

最初はゴールデンハムスターを選ぶことになる。1日のうちに、ごはんを与えたり、いっしょに遊んだりと世話をすることで“なかよしレベル”が上がり、与えることのできるごはんやおもちゃなどのアイテムが増えていくのだ。そして、飼い主に無関心だったハムスターが、より愛らしいしぐさを見せるようになれば、なついたしるし。焦らずにかわいがれば、必ずハムスターにも気持ちは通じるはずだぞ。30日経って、“なかよしレベル”がある一定を超えれば、次回から異なる種類のハムスターを選べるというわけだ。いろんな事情でハムスターを飼えない人も、このハムスターとなら十分スキンシップが取れるはず!







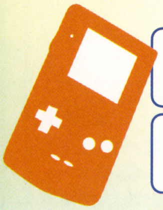


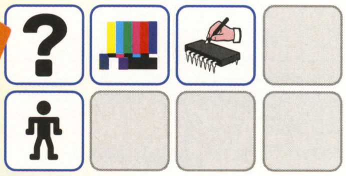


❶ハムスターとの“なかよしレベル”を確認、これから世話していこう。❷巣箱を見て、ハムスターの日々の表情を眺めよう。❸❹いっしょに遊んだり、エサを与えて機嫌をとるのだ。❺ハムスターとのイベントは手帳にチェックされる。

あの名画がピンボールになって甦る!

ハリウッドピンボール





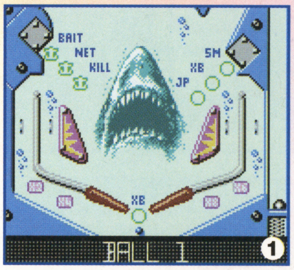
1999年12月23日
開発度100%
3,980円／スターフィッシュ

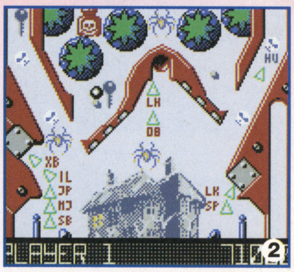
STAR★FISH

GBからピンボールゲームが発売！　と言ってもただのピンボールじゃないぞ。これまでにハリウッドから生み出された有名な映画がモチーフとなっているピンボールなのだ。例えば、“SHARK（サメ）”という台は、巨大な人喰いザメがデザインされた台となっている。

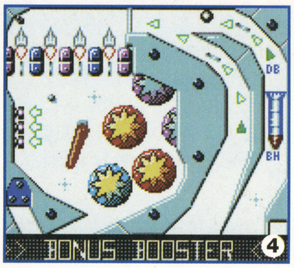
ほかにも、イギリス情報部員が主人公のスパイ映画“DOUBLE AGENT（二重スパイ）”や今年新シリーズが公開され話題を呼んだSF映画がモチーフの“GALAXY WARS（宇宙戦争）”など、もとになった映画タイトルがすぐに思い浮かべられる。お気に入りの映画の台でピンボールを楽めるぞ。

左右のフリッパーを使うだけではなく、台をうまく揺らしたりしてボールを移動させたりなどの高等戦術も使えるこのソフト。ピンボール好きだったら買うしかないね。











❶さまざまなモチーフのピンボール台が用意されている。❷上部の穴を狙って玉を入れるとボーナスポイント!❸遺跡の秘宝を探して冒険をくりひろげる“ANCIENT TEMPLE OF THE AZTECS（アステカの古代神話）”❹上のマークを揃えてスコアアップ。❺各台のハイスコアも表示される。

No.13
●スーパー桃太郎電鉄Ⅱ

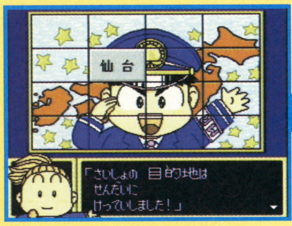
●商品番号／132756
●ジャンル／その他
●メーカー名／ハドソン

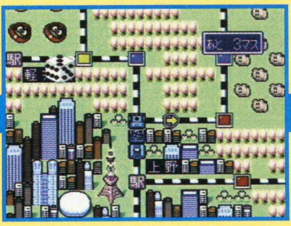
書き換え価格 1,000円(税別)●
Fブロック数／2ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

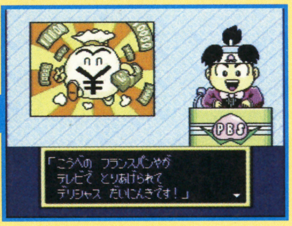
ここがオススメ　4人同時プレイが可能！　大勢でワイワイ遊べる

日本全国を舞台とした鉄道すごろく

日本全国をボードに見立てたすごろくゲーム。さまざまな効果を持つカードによる他プレイヤーとの駆け引きが楽しいだけでなく、適度な運任せの要素によって、全プレイヤーに一発逆転の可能性があるのも魅力のひとつだ。ひとりプレイも可能だが、友だちや親戚を集めての多人数プレイをオススメするぞ。みんなで遊べばよりー層盛り上がること間違いなし！



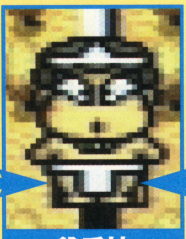




プレイヤーを襲う恐怖の大王が登場

プレイヤーの物件を勝手に売ったり、ローンで買い物をする貧乏神。ただでさえ厄介者なのに、キングボンビーやミニボンビーに変身することもあるのだ。とくにキングボンビーは凶悪。カードをすべて捨てるなどの卑劣な行為をくり返すぞ。しかし、他プレイヤーを追い越せば、貧乏神を押しつけることが可能。

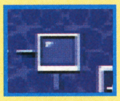

キングボンビー


貧乏神

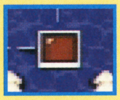

ミニボンビー

全部で8種類の駅

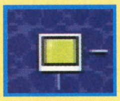
プラス


お金をもらえる駅。夏期は金額が多くなるが、冬期は少なくなる。

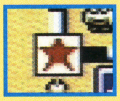
マイナス


お金を取られる駅。夏期は少ないが、冬期は多額のマイナスになる。

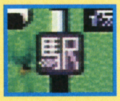
カード


カードがもらえる駅。何のカードがもらえるのか、ルーレットで決める。

カード売り場

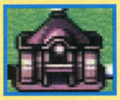

カードを売り買いできる。駅によって販売してるカードが異なる。

駅



物件を売っている。どんどん買って収益アップを目指すのだ。

目的地

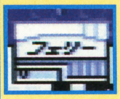

マス目ぴったりに止まれば優勝。多額の賞金がもらえるぞ。

空港



海外へ移動するための交通手段・飛行機に乗れる。グアムやハワイなどにも行けるのだ。

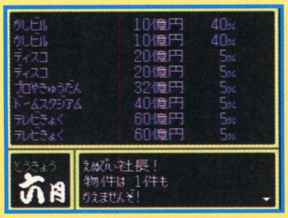
フェリー乗り場



この場所からフェリーに乗り、海路の移動が可能。ちなみに海にはマイナスの駅が多い。

持ち金を増やすには

指定された目的地にいちばん乗りすると多額の賞金がもらえる。しかし、逆にいちばん遠い場所にいたプレイヤーには貧乏神がとり憑いてしまうのだ。他プレイヤーに賞金を取られないよう、邪魔をしながらいちばん乗りを目指そう。



物件の購入と増資

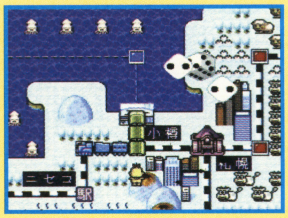
駅に止まると、その地域にちなんだ物件を買うことができる。売り値（円表示）が安く、年間収益率（パーセント表示）の高い物件を購入すると効率良く資金を稼げるぞ。また、すでに購入した物件をもういちど買い直せば、増資したことになる。物件に増資すると、年間収益率が増加するぞ。

1年に1回の決算

毎年3月に行われる決算。手持ちの物件すべての収益金が、各プレイヤーの持ち金にプラスされるのだ。また、ゲームをスタートしてからの資産金の変化も、グラフで表示される。

状況を有利にするカード

サイコロの数が増加するなど自分自身に効果を与えるものから、他プレイヤーが目的地に到着するのを妨害するものまで、さまざまなカードが用意されている。サイコロを振る代わりにカードを上手に利用して、ゲームを有利に進めよう。



今月号は、多人数プレイが可能な、パーティーゲームを2本紹介するぞ。お正月に親戚がたくさん集まったり、外で遊びたくないけど、みんなでワイワイ遊びたいという人にオススメ。まず1本目は、ボードゲームの最高峰『スーパー桃太郎電鉄Ⅱ』。そして2本目は、RPGの概念を取り入れた一風変わったボードゲーム『ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～』だ。さらに、新コーナーも必見!!

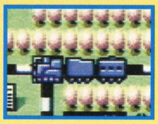
ゲームをプレイしよう　コントローラーの使いかた



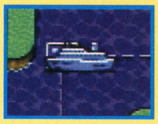
全体マップを縮小して表示



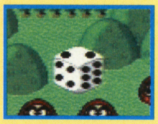
電車の移動







サイコロを振る



選択したコマンドの決定

全体マップを拡大して表示



選択したコマンドのキャンセル

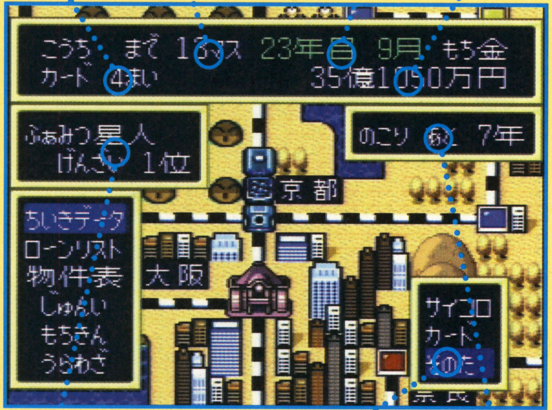
基本操作説明　画面の見かた

目的地まであと何マスでたどり着けるのかを表す

現在の年／月

持ち金

手持ちのカード枚数



プレイヤー名と順位

残り年数

その他コマンド

ちいきデータ	各駅についての情報が入手できる。
物件表	手持ちの物件を産業べつに表示する。さらに予想収益額も確認できる。
ローンリスト	ローンでの買い物や、銀行からお金を借りた場合の返済額面と返済回数を表示。
じゅんい	現在の順位を表示する。
もちきん	現在の手持ち金額を表示する。

基本操作説明　おもしろいカードの紹介

デビルカード	持っているだけで毎月多額のお金を“デビル”に持っていかれる悪魔のカード。
バキュームカード	マップ上に現れたすべての“うんち”を取り除くことができる。
ブロックカード	ほかのプレイヤーが使用した妨害系カードの効力を無効にできる。
モモトラマンカード	都市を破壊する“ドジラ”が現れると、自動的に出動し、退治してくれる。
ぱろぷんてカード	何が起こるかわからない謎のカード。すごくいいことも起こるが、悪いことも起こる。
もうかりまっ！カード	“なにわのあきんど”が現れて、ほかの社長の物件を買い取ってきてくれる。
できごころカード	“できごころ”が刺激され、秘書が勝手に物件を買ってきてしまう、厄介なカード。
うんちカード	線路（航路・空路も含む）のうえに“うんち”を置いて、通せんぼしてしまう。
とうみんカード	自分以外のプレイヤーを何ヵ月も眠らせ、何もできない状態にしてしまう。
マルサカード	“マルサの女”が出動。税金をごまかしているプレイヤーを探し、お金をがっぽり取っていく。
ふういんカード	ほかのプレイヤーが持っているカードを何ヵ月間も封印し、使えないようにする。
ぎゅうほカード	自分以外のプレイヤーひとりを1マスずつしか移動できないようにする。
かたながりカード	誰かのカードを奪ってくる。ただし、自分のカードを奪われることもあるぞ。
サミットカード	各地に散らばったプレイヤーを、電車ごと自分の場所に集めてしまう。
たいらのまさカード	全プレイヤーの持ち金を、均等にする。お金が少ないプレイヤーには有利なカード。

No.14

●ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～

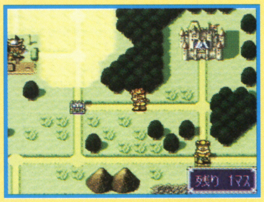
●商品番号／123064
●ジャンル／その他
●メーカー名／アスミック

書き換え価格 1,000円(税別)●
Fブロック数／3ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

ここがオススメ　友だちとの駆け引きがおもしろい

新感覚のRPGふうボードゲーム

最大で4人同時プレイが可能な、RPGふうボードゲーム。アイテムを利用した攻撃はもちろん、プレイヤーどうしの直接対決ができるため、他のボードゲームにはない駆け引きが楽しめるぞ。いったん始めると、思わずムキになって遊び続けてしまう中毒性もある。ぜひ、多人数でプレイしてほしい。



レベルアップあり

プレイヤーが操る勇者には、通常のRPGのようにHPやMPの概念が存在するのだ。HPが0になると勇者は倒れ、復活するまで何もできない状態になってしまう。しかし、敵との戦闘で経験値を積むと、レベルアップし、強くなっていく。



白熱のゲームモード

シナリオ

ドカポン王国で発生するイベントをクリアーしていくモード。最終的に資産がもっとも多いプレイヤーの勝利となるぞ。

ノーマル

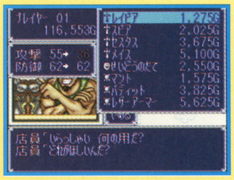
設定した週のあいだに、誰がいちばん資産を稼ぐかを競うモード。1～9999週までの設定が可能で、さらにプレイ中の変更も行える。

バトルロイヤル

資産に関係なく、いかに速くレースの目的を達成させるかを競うモード。勇者のレベルが高くなるほど、目的が難しくなるぞ。

武器・防具の装備もあり

敵との戦闘時に抜群の効果を発揮する武器や防具、魔法なども『ドカポン』シリーズには欠かせない存在だ。より高い威力を持つ武器や防具などを装備することによって、勇者はさらに強くなり、戦闘が楽になる。



キミはお金と名誉を取るか？　それとも友情か？

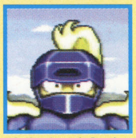
キミの分身となる5人の勇者たち

ファイター



万能型。平凡だけど今後の成長ンが楽しみ。

ナイト



防御力が高く、クリティカルガードが最高。

ウォリアー



攻撃力が高く、クリティカルヒットが強力。

マジシャン



女の子だけど、魔力だったら誰にも負けない。

シーフ



かわいいワンちゃん。す速さなら誰にも引けを取らない。

戦闘



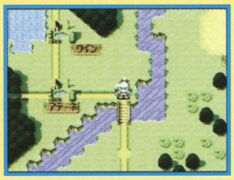
モンスターだけが敵ではない。ほかのプレイヤーが操る勇者と、同じマス目に止まれば、勇者どうしのバトルが始まるのだ。そして、戦闘に勝利すると、相手が持っているアイテムや、持ち金などを奪うことができる。

街の解放



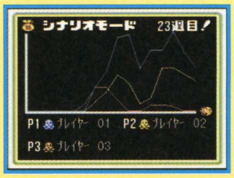
村を支配しているモンスターを倒すと、勇者が村を統治するため、毎週一定の収入を得ることができるのだ。統治できなかったほかの勇者は、その村を襲うことで相手の収入を止めることができるぞ。

魔法やアイテム



お店や宝箱の形をしたマス目では、魔法やアイテムを入手できる。勇者を眠らせて行動不能にしたり、離れた場所から攻撃を仕掛けることができるので、ライバルたちの邪魔をするのに利用しよう。

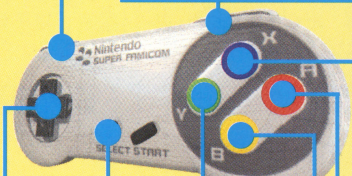
やっぱりお金



最終的にいちばん多くの資産を持つプレイヤーの勝利となるこのゲームでは、いかに相手の邪魔をするかが勝敗を左右する。ほかの勇者が窮地に陥っているあいだに、資金をガンガン稼ぐのだ。

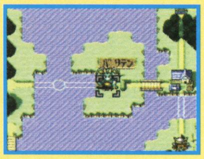
ゲームをプレイしよう

コントローラーの使いかた



各プレイヤーを表示

フィールド画面ウインドウ“調べる”の使用時に押すと、ビッグモンスター、4プレイヤー、3プレイヤー、2プレイヤー、1プレイヤーの順にカーソルを移動。



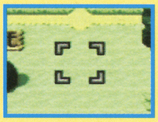
Lボタンと逆順にカーソル移動

フィールド画面ウインドウ“調べる”を選択したことになる

ルーレットの停止

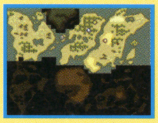


カーソルの移動



画面をスクロール

全体マップを表示



コマンドや選択のキャンセル

押したまま十字キーで、カーソルの移動スピードが速くなる

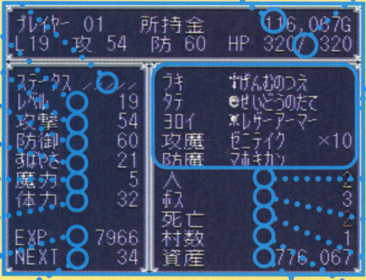
選択したコマンドの決定



基本操作説明

画面の見かた

ステータス画面



1	プレイヤーの所持金	10	現在までに稼いだ経験値
2	現在のHP／最大HP	11	レベルアップに必要な経験値
3	ステータス異常を表示	12	装備している武具や魔法
4	プレイヤーの現在のレベル	13	これまでに倒した勇者の数
5	武器や素手による攻撃力	14	倒したビッグモンスターの数
6	プレイヤーの防御力	15	HPが0になって倒れた回数
7	攻撃成功率と攻撃回避率の高さ	16	現在統治している村の数
8	魔法による攻撃率	17	プレイヤーの総資産額
9	1ポイントにつきHPが10上昇		

フィールド画面



1	プレイヤーの名前
2	プレイヤーの現在のレベル
3	プレイヤーの攻撃力と防御力
4	プレイヤーの所持金
5	現在のHP／最大HP
6	ゲームの残り週数と現在の曜日

7 フィールド画面ウインドウのコマンド

移動

ルーレットを回すと移動可能。移動中にAボタンを押すと“おまかせ”などのコマンドが使用できるぞ。また、行きたいマス目にカーソルを合わせると、そのマス目に移動できるかできないかを教えてくれるのだ。

調べる

調べたいマス目にカーソルを合わせると、各マス目の説明が表示され、詳しい状況を知ることができる。

魔法

勇者やモンスターにカーソルを合わせると、選択した魔法をかけることができる。

アイテム

持っているアイテムを使用できる。アイテムの種類と場所やキャラクターを選択しよう。

データ

勇者のステータス画面を表示したり、統治している村の価値や収入状況などのデータを知ることができる。

その他

ゲームの残り週数の変更や、セリフの速さ、勇者の移動スピードなどを調節できる。

マップ

ドカポン王国の全体マップを表示する。

NP GAME SELECTION

1本のカセットに複数のソフトを入れられる、ニンテンドウパワーの特色を活かした新コーナー。編集部オススメのソフトを詰め込んだゲームソフトセットを紹介するぞ！　第1回目は、たくさんの友だちと遊べるように、多人数での同時プレイが可能なソフト4本だ!

友だちたくさん作ろうセット

ドカポン3･2･1　~嵐を呼ぶ友情~(2/4)
スーパートランプコレクション2(1/0)
スーパー桃太郎電鉄(2/4)
大爆笑人生劇場(2/0)

合計　Fブロック 7　Bブロック 8　4,000円

NP版・読者クロスレビューを大募集！

ニンテンドウパワーのソフトをどれかひとつ選んで評価しよう! 10点満点でのソフトの評価点と、その理由を80～100文字以内に書き、以下の宛先まで送ってください。アンケートはがきのおたより欄でも、官製はがきでもOKです。

宛先

〒151-8720
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　ファミ通NP編集部
NPクロレビ　係

1月書き換え終了ソフト紹介

1月のニンテンドウパワーでは書き換え開始になるソフトはなく、ヒューマンの5タイトルが1月いっぱいで書き換え終了となってしまうのだ。数少ないスポーツゲームが2本もなくなってしまうのは悲しいけど、新しいスポーツゲームが書き換えられるのを期待して待とう。

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
469424	アクション	ヒューマン	クロックタワー	1000円	6	1
303534	アクション	ヒューマン	THE FIREMEN	1000円	2	-
469441	スポーツ	ヒューマン	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	1000円	4	16
469459	スポーツ	ヒューマン	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	1000円	3	-
308820	その他	ヒューマン	ただいま勇者募集中 おかわり	1000円	4	4

ニンテンドウパワーの基本を覚えよう！！

SFメモリカセット編

書き換え専用 SFメモリカセット (3,980円／税別)



SFメモリカセットの中には、ゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

ソフト組み合わせ例

牧場物語 Fブロック4 Bブロック4 ＋ POWER倉庫番 Fブロック2 Bブロック4 ＋ メニュー画面 Fブロック1

▼

合計 Fブロック7 Bブロック8

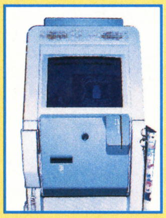
▼

余り Fブロック1 Bブロック8

ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック 1)が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

Loppi編



これがLoppiだ!

全国のローソンに設置してあるMMS(通称Loppi)を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンルべつで検索するか、商品番号を入力するかしないと選ぶことができないので、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。

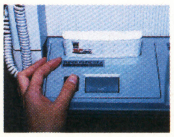
Loppiの使いかた

まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。

Loppiのメニュー画面で"ゲーム書き換えシステム"という項目を選ぶ。



SFメモリカセットを差し込み口にしっかりと入れ、スイッチを入れよう。



ジャンルで検索
商品番号を直接入力

すると、各ソフトの紹介画面になる。それで合っているかを確認!



ここで、書き込むソフトの一覧が表示され、最終決定することになる。



Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、SFメモリカセットを抜き取ろう。



申込券とSFメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。

1月の全書き換えソフトリスト

（1999年12月6日現在）

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
410721	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.5	2000円	2	1
658006	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック2	2000円	1	1
469221	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.4	2000円	2	1
469665	新作・シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム トラキア776	2000円	2	1
630853	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.3	2000円	2	1
275239	新作・パズル	メディアファクトリー	コラムス	2000円	1	1
275239	新作・その他	任天堂	はじまりの森	2000円	8	4
240931	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.2	2000円	2	1
057134	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック	2000円	1	1
278980	新作・ロールプレイング	メディアファクトリー	WizardryⅠ･Ⅱ･Ⅲ ~Story of Llylgamyn~	3000円	8	16
218511	新作・シミュレーション	バンダイ	たまごっちタウン	2500円	2	4
0472832	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.1	2000円	2	1
000027	新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2000円	3	4
001759	新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2000円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	2000円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2000円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW' 98	2000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	2000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	2000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT !!	2000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	2000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	2000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	2000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	2000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	2000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Zooっと麻雀！	2000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女	2000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	2000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	2000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	2000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターⅡ ターボ	1000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行けエビス丸 からくり迷路	1000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1000円	3	-
608149	パズル	サン電子	上海 Ⅲ	1000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ ぷよぷよ	1000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上 パロディウス	1000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ! ~神話からお笑いへ~	1000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUS Ⅲ	1000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバンシューティングコレクション	1000円	1	-

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー［騎手王への道］	1000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1000円	6	4
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り2	1000円	3	4
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝Ⅳ ~胎魔の鼓動~	1000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス［古代機械の記憶］	1000円	3	4
156442	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ~封印の使徒~	1000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生 Ⅱ	1000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last Bible Ⅲ	1000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 Ⅱ	1000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイア Ⅱ	1000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC	1000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 Ⅲ 神々の沈黙	1000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 Ⅳ 神々からの贈り物	1000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX2	1000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIA Ⅱ	1000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1000円	6	4
827886	ロールプレイング	ヘクト	イーハトーヴォ物語	1000円	2	1
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH2	1000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1000円	5	4
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生 Ⅱ	1000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム' 96	1000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ~伝説の樹の下で~	1000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	AⅢ S.V.	1000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1000円	4	16
113841	その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	2	16
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ~嵐を呼ぶ友情~	1000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦！ドカポン王国Ⅳ ~伝説の勇者たち~	1000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極 Ⅲ	1000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ~ずっこけサラリーマン編~	1000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー！パックマン	1000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄II	1000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 一つきこもり	1000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1000円	6	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	1	-

DDF ROUND 1



どいつもこいつも、
もうランドネットの
会員になったか？
まだなら、すぐ入会しろ。
なぜなら、我々は
ランドネットを活動の場とした
新団体を発足させたからだ。
とりあえず続きを読んでくれ。
――エル・64DD――

DDFオープニングシリーズ延期のお知らせ

~~12月1日～~~

2月～

64DD店頭販売の開始

12/17頃～

DDFは旗揚げ早々、波乱含み。オープニングシリーズの延期、店舗販売の開始とギミック満載でのスタートだ。リング外の戦いからも目が離せない、ルチャ・ドールの神髄が読者の皆さんにもおわかりいただけだろうか。さて、この64DDに関するビッグニュースについて、ランドネットより公式コメントをいただいたので、皆さんにもご確認いただきたい。





気をとり直して田中コミッショナーの旗揚げ宣言だ、アミーゴ!!



旗揚げ宣言

本格的な世紀末を目前に迎え、ランドネットのサービスを開始できたことを私どもは大変うれしく思っております。しかし、ランドネットに対する全世界の反応は、必ずしもかんばしいものではありません。なんとか、ランドネットをより盛り上げたいと試行錯誤していた私たちに、喜ばしいニュースが届きました。ファミ通64+に出入りするルチャドールたちが、新しいルチャ団体・DDFを発足し、ファミ通64+誌上とランドネット上をリンクさせた興業を展開したいと申し出てきたのです。ランドネットをより広めていくために、DDFの活動は大いに期待できると感じた私は、自らコミッショナーとなり、ここにDDFの旗揚げを宣言いたします。華麗なルチャドールの技をご堪能ください。

入団者募集!!

ヘイ・アミーゴ!! 私はDDFのエースであるルチャドール、エル・64DDだ。私のメキシカン・ストレッチ・DDスペシャルを見てもらうには、まずはランドネットの会員になってもらいたい。口座振り替えでの加入もできるから、クレジットカードを持っていなくても大丈夫、だぞ。

How to Join DDF

インターネットで申し込む
パソコンなどですでにネットを楽しんでいる人なら、ランドネットDDのオフィシャルホームページにアクセスして申し込むのが一番簡単だ。
URLはhttp://www.randnetdd.co.jpだ。間違えて変なサイトに行くなよ。

ローソンの Loppiで申し込む
全国のローソンに設置してあるMMS(通称Loppi)でも、ランドネットへの入会申し込みができる。Loppiはゲームの書き換えサービスで、みんなにはおなじみのはずだ。入会のついでに書き換えサービスも利用したらどうだ?

申込書を店頭に持ち込む
ランドネットマークのあるお店に行けば、入会パンフレットがゲットできる。これに必要事項を書き込んで、またお店に持って行けば、入会手続きは完了だ。申し込みを受け付けているお店は全国のGMSや家電量販店などいろいろあるぞ。

モニターも募集!!

ヘイ・アミーゴ!! ブエナス・ディーアス! またまたエル・64DDだ。もうDDFに入団済みだ! という諸君に朗報だ。なんと、ランドネットのご厚意により2名の団員に、ランドネット体験モニターとなってもらうことが決定した。サービス開始が延期され残念至極なところだが、これで2月からはネット三昧というわけだ。下の募集内容をよぉく読んでスクワットを1000回やってから応募してこい!

●ランドネットの体験モニターを募集します。ランドネットを体験していただき、ご意見を伺ったり、そのようすを誌面でご紹介させていただいたりします。
●謝礼として3万円(Bコース月会費2500円×12ヵ月相当分)をランドネットDDよりお支払いさせていただきます(ランドネットDDからのお支払いは、モニターが終わった時点で全額お支払いさせていただきます)。
●応募条件
・すでに「ランドネット」に入会されている方
・月1回程度、体験レポートをご提出いただく、及び取材にお答えいただける方(体験風景、顔写真を誌面などに掲載させていただきます)。
●募集人数 2名
●宛て先 〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10(株)アスキー ファミ通NP編集部『DDFモニター募集』係
●締め切り 2000年1月20日
●当選発表 ファミ通64+4月号DDFにて

64DD*Randnet

ネットワーク延期公式コメント

お詫び

既にお申込みいただいた皆様、そしてこれからお申込みをされる皆様へ

初回配送商品としてお送りいたします「ランドネットスタータキット」のうち、ネットワークサービス用の「ランドネットディスク」について重大な問題が見つかった為、ランドネットディスクのみお届けを延期させていただきます。楽しみにお待ちいただいているお客様に大変ご迷惑をおかけすることになり、誠に申し訳ございません。また、問題の発見が出荷直前であった為、皆様へのお知らせが遅れましたこと、深くお詫び申し上げます。「ランドネットディスク」以外の商品に関しましては、当初の予定通り、お届けさせていただきます。

＜今回の変更について＞
1)初回配送のランドネットスタータキットのうち、「ランドネットディスク」のみ、お届けが平成12年2月(予定)となります。
2)月会費の初回ご請求は「ランドネットディスク」お届けの翌月(3月予定)からとなります。

株式会社ランドネットDD 代表取締役 田中正則

店舗販売開始公式コメント

株式会社ランドネットディディ
代表取締役 田中正則
ランドネットサービス店舗販売開始のお知らせ
(店頭での一括払い、商品引渡し)

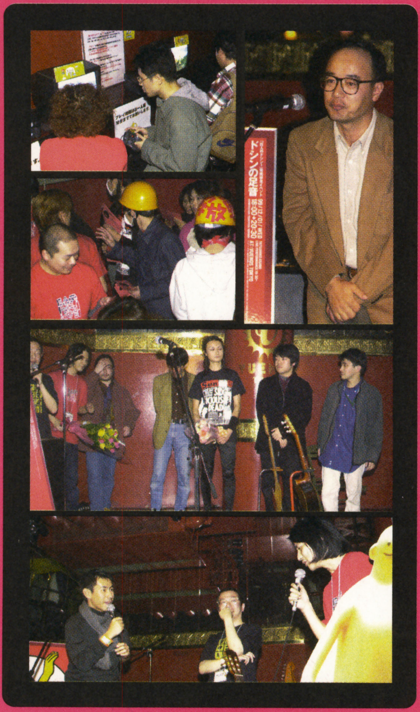
ランドネット商品の店頭での一括支払い、及び引渡しができるようになります。
●料金(税別):
ランドネットAコース(N64本体を含むセット)…39,600円
ランドネットBコース(N64を除くセット)…30,000円
●販売開始日:12月17日(金)頃
●取扱い店舗:未定
(店舗が決まり次第、ランドネットDD公式ホームページhttp://www.randnetdd.co.jp/に掲載させていただきます。)

※ランドネットBコース…スタータキット(64DD、モデム、メモリー拡張パック、ランドネットディスク、モジュラーケーブル)、ゲームソフト6本、インターネット利用料(プロバイダ費用)1年分
※ランドネットAコースには上記Bコースに加え、N64本体及び接続ケーブルが含まれます。(A、B両コースとも通話料は含みません。)

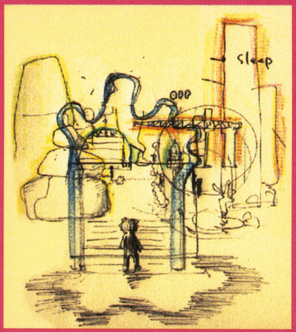
初回店舗引渡し分…ランドネットスタータキット(ランドネットディスクを除く)、「巨人のドシン1」、「マリオアーティスト ペイントスタジオ」

●その他の商品は会員入会手続き後、以下のスケジュールに基き、ご自宅までお届けいたします。
2000年2月お届け予定…ランドネットディスク、「マリオアーティスト タレントスタジオ」、「シムシティー64」
2000年4月以降お届け…「マリオアーティスト ポリゴンスタジオ」、「F-ZERO X エクスパンションキット」、「マリオアーティスト コミュニケーションキット」(詳しいお届け日は後日会員様向けに通知させていただきます。)

『巨人のドシン1』発売祈念イベントに乱入！



去る12月1日、東京・渋谷のクラブ・ブエノス東京で『巨人のドシン1』の発売を記念したイベント“ドシンの足音～Bit Generation99～”が開催された。招待状をいただいた我々DDFメンバーもイベントを楽しむ予定であったが、イベント当日、DDF本部に謎のファックスが送信されてきた。“巨人のドシン解放戦線”を名乗る謎の組織から送られてきたファクスには、イベントの妨害を予告（？）するメッセージが……。危惧を抱えながらブエノス東京へ到着した我々だが、会場のステージではクリエイターである飯田和敏氏が自らDJを務めロックやテクノのナンバーを選曲、ノリノリのムードでイベントが進むなか、突如、ヘルメットにマスク姿の謎の一団がステージを占拠した。“ドシン解放戦線”の登場に、一瞬、どよめきたった会場だが、彼らは東京湾地下（？）に幽閉されたドシンの解放を叫び、去っていった。気を取り直した会場は、その後、ゲームの音楽を担当した浅野達彦氏のライブなどが行われ、無事終了。しかしその数日後、一本の新作ソフトの情報が入ってきた。そのタイトル名は『巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合（仮題）』。『巨人のドシン1』と交互に差し替えながら、捕らわれの身となったドシンを救出するゲームだという。すると、あのドシン解放戦線の目的は、この作品へのプロローグだったのであろうか。今後の情報に注目するしかないようだ。



プレゼントでアミーゴ！



『巨人のドシン1』特製グリーティングカードを4枚セットで、なんと20名様にプレゼントだ。年末年始をあえてはずしてしまうところに、ルチャ魂あふれるチャレンジャブルな面がうかがえるだろう。詳細は135ページを見てね。

ランドネットの新CMを誌上で再現！

激動の64DD界隈を象徴するように、早くもランドネットのCMに新バージョンが登場したが、キミたちはもうチェックしただろうか？　我々同業者のあいだで“関節技の鬼”の異名を持つ、藤原組長が登場しているから、これはもうDDFとしても注目しないわけにはいかない。

内容は『タレントスタジオ』の特徴をアピールするもので、藤原組長は小学校の先生役として出演している。学校の廊下を闊歩する藤原組長。生徒の女の子に呼び止められ、振り向くとデジカメでパチリ、と撮られてしまう。あとに続くゲーム画面では、なぜか藤原組長がニヤニヤ笑ったり、女装したりの大活躍。

キャプチャーカセットを使えば、ビデオやデジタルカメラからキャラクターを取り込めるという、64DDならではの楽しみ方がストレートに伝わってくる。これを見た私も、早くゲームキャラクターとして活躍したくなってしまったぞ。





Amigo! Lucha!!

巨人のドシン 1
1999年12月ランドネット会員に配布
メーカー　マリーガル
ジャンル　アゲ・サ・ゲーム南国風

DDF選手名鑑①

ドシン・ヒガンテ



●プロフィール
身長256センチ（成長中）のDDF最大のルチャドール。タイトル歴・自称バルド島スーパーヘビー級チャンピオン。試合中、リンピオ（善玉）からルード（悪役）に豹変する。巨体のため小兵のルチャドールにつまずくことも多い。

巨人化！



試合中、ファンの声援を集めると気を良くしてでかくなる。反面、観客の憎悪が集中しても巨大化するので、リンピオになるかルードになるかは観客次第だ。

殺人フットスタンプ



決まれば相手のKOは必至の驚異の技。ただし、確実に踏みつけたリングも陥没するので、予算の関係上コミッショナーから多発は厳禁されている。

『巨人のドシン1』名場面集

歩きながら土地を盛り上げる、ドシンの動きはヒジョーにキュート&ファニーなのだ。



バルド島の住民たちは、村を作るとさまざまな種類のモニュメントを作り出すぞ。





あきらめろと言われても無視して、必死に土地を下げて災害を治めようとするドシン。



1日の行動はデータとして、ディスクに保存される。お気に入りのドシンはどれだ?

ドシン・ヒガンテが語る『巨人のドシン1』

私の兄弟が主人公といってもいいソフトだ。プレイヤーは巨人になって、朝日とともにバルド島に現れてもらう。バルド島で何をするのか？　それは君の勝手だ。島には住民も大勢住んでいて、自分たちの貧弱な力ではどうすることもできないことを巨人に「やって」と頼んでくるから、それをかなえてあげて創造主をきどるのもいいな。住民が喜ぶと“愛”が集まって、ずんずん巨人はでかくなる。また住民をパンチでやっつけたり、踏みつぶしたりして悪魔にもなれる。住民の“憎悪”が集まっても巨人はでかくなるから、正義と悪どちらの化身になるかは、君の自由だ。何もしないで、ぼーっとしてたっていいけどな。でもバルド島の一日は日本時間の30分だから、そんなことをしてると何もしないで一日が過ぎてしまうぞ。いい忘れたけれど、巨人の寿命はバルド島時間の一日だ。夕日とともに消えていく運命さ。もっとも、つぎの日には代替わりした巨人が朝日とともに現れる。つまり、このゲームはアッという間に1プレイが終わるともいえるし、終わりなんてないともいえる。哲学的だろ。

私のような巨体を持つ人間から、遊び方の提案をするとしたら、とにかく巨人のパワーを活かしてバルド島の地形を徹底的に変えてしまうのがお薦めだ。自分の名前を地図に刻むぐらいのことはして欲しい。住民たちの住んでいるところを、大幅に大移動させるのもいいな。君たちの小さい体では、日常生活で人間を軽々と抱き上げるなんてことはできないんだから、バルド島では満喫してくれよ。

64DD*Randnet

DDF選手名鑑②

マリオアーティストペイントスタジオ
1999年12月ランドネット会員に配布
ジャンル　ツールソフト

マリオ・ピントーレ



●プロフィール
ルチャ界のドラクロアを名乗る。タイトル歴・南イタリアジュニアスクール絵画コンクール入賞。DDFのルチャドールのマスクデザインも担当する。大胆さと繊細さをあわせ持つ、オールラウンドな選手。

ブラッディ・レイン（血の雨）



一瞬にして対戦相手を真っ赤な鮮血であふれさせてしまう恐怖の技。実際には特殊な染料を浴びせかけているとの説もあり、真相は謎につつまれている。

凶器使用



マリオの名に似合わないラフファイト。もっとも使っている凶器は、専用のマウスであり、相手を軽くクリックするぐらいの効果しかないから驚くことはない。

マリオ・ピントーレが語る『ペイントスタジオ』

64DD初のマリオの名を冠したソフトを紹介できて、大変光栄ですアミーゴ。この『ペイントスタジオ』ですが、これは64DDでお絵描きをしてもらうためのソフトなんですね。こうしたタイプのグラフィックツールと呼ばれるソフトは、パソコンソフトではいっぱいでてますが、こちらは実用性というより遊び心を重視したものなんです。その何よりの証明は、4人のプレイヤーがいっしょにひとつの絵を書き上げていくことができるんです。パーティーゲームにも使えるじゃありませんか、アミーゴ。

ほら、使えるペンを見てください。フェルトペン、マーカー、油絵ブラシにスプレーもあるでしょう。これを画面上で自由に使えるんですよ。もちろん、本物みたいに手を汚す心配はないし、失敗しても簡単に直せるし、道具を片付ける必要もないんです。この事実だけで私のように絵を愛する者は、うれしくなるんですよ。当然「私は絵が苦手だ」とおっしゃる方もいるでしょうが、このソフトをきっかけにして絵を愛していただければ、私、マリオ・ピントーレもとても幸せです。

さすが64DDだと思えるのは、たくさんの素材が用意されていて、自由に使えることですね。マリオもリンクもいますよ。ほかにもおなじみのキャラクターたちがたくさんいますね。来年の4月に"コミュニケーションキット"が皆さんのところに届けば、ご自身の描いた作品をランドネットに発表もできるようになります。我々DDFでも作品の募集はしていく予定です。その際は再び、私マリオ・ピントーレがお知らせします。ではアディオース！

あらかじめ用意された背景のデータから発見されたマリオ。キミもきっと見たことあるよね。



キャラクタースタンプには、任天堂の人気キャラクターがたくさん収録されている。



ピントーレが描く自画像



いろんな特殊効果で、描いた作品に変化をつけられる。これは"うきぼり"したマリオだ。



もちろんフリーハンドで描くこともできる。ヘタな絵でも気にするな！　ドンマイ！



Amigo! Lucha!!

現代大戦略
2000年春発売予定
メーカー　未定
ジャンル　戦略シミュレーション

DDF選手名鑑③

ノンヘックス高速移動



制限なく自由にリング内を走り回るローブワーク。つぎの動きが読みにくいので、対戦相手はこの動きだけで幻惑されてしまうこと間違いなし。

パトリオット地対空ミサイル・トペ



相手の空中殺法を100パーセント迎撃する、驚愕のトペ。リング上、リング外を問わずに炸裂する。しかし、対戦相手に研究されはじめた。

エル・コンバチラ



●プロフィール
世界各地の戦場を駆け巡る流浪のルチャドール。
タイトル歴・レニングラード・ライト級チャンピオンほか多数。
対戦相手のデータを分析して試合に望む頭脳派。
最新技術の導入を身上とするので技術開発費が悩みの種。

おもにプレイすることができるのは、シナリオとスタンダードのふたつのモードだ。



作戦時間内ならば、移動や攻撃などのユニットの行動を自由に行うことができるぞ。



『現代大戦略』名場面集



最新の兵器も登場する。ポリゴンで緻密に組まれたグラフィックにも要注目なのだ。



移動速度を考慮して、航空ユニットはコマンドで呼び出すことができるようになった。

エル・コンバチラが語る『現代大戦略』

ふむ、戦士には無駄口は不要だが、話が『現代大戦略』のこととなればべつだ。ウォーシミュレーションとしては高い完成度を誇るシリーズの64DD版になる。まず、シリーズをとおしておなじみなのはターン制だが、今回は各部隊によって作戦時間が割当てられている。これをプレイヤーが自由に使って戦闘や移動を行うのだ。突き進むばかりが、優れた戦術家ではない。ときには勇気ある撤退も必要であることは、百戦錬磨の私は身を持って知っている。じつに戦略性が高くなったといえるな。そして、画期的な変革点としてマップ上のヘックスがなくなったことがあげられる。さらには、なんと戦闘時に移動可能な距離や敵との射程を、コンピューターが自動的に判断してくれるのだ。これらの新システムでプレイ環境はより快適となり、プレイヤーは戦略を練ることに集中できるようになったというわけだ。

しかし、まず目を見張るのは、この優れたグラフィックかも知れん。とくに現代兵器がフルポリゴンで描かれた姿は、戦場の厳しかった毎日を彷彿とさせるものだった。私も操縦したことがあるM1A1戦車やE-2Cホークアイ、ルクレール主力戦車と実物同様の姿で、日本で再会できたのには驚いた。すべて合わせると140を超える数の現代兵器が登場するのだから、ある意味ひとつの資料と呼べるかも知れんな。なお、指揮をとるプレイヤーが違ってくるのだから、シナリオもマルチシナリオ、エンディングもマルチエンディングだ。貴様も『現代大戦略』で戦術眼を磨いてくれ。

DDF

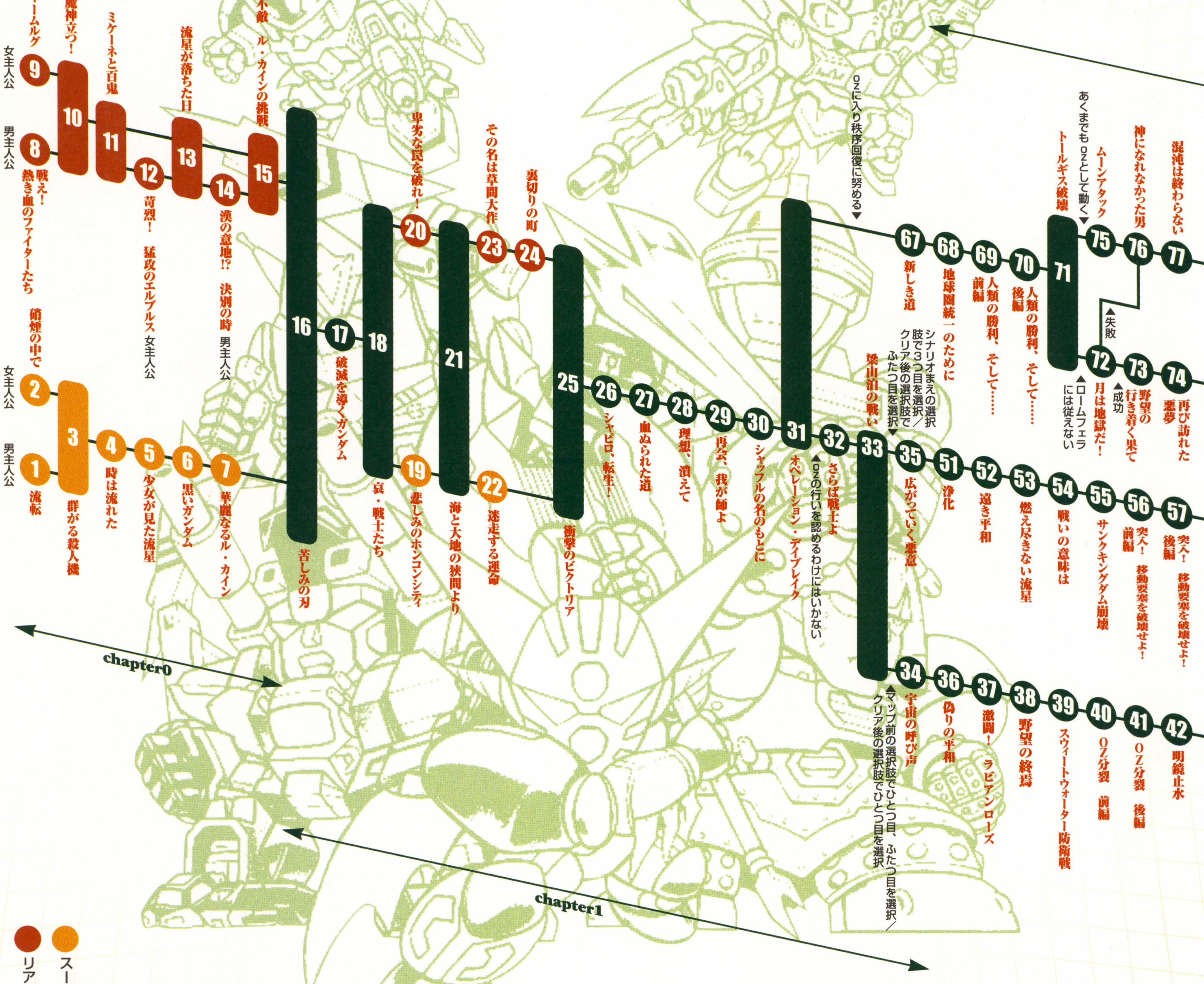
64DD*Randnet

スーパーロボット大戦64

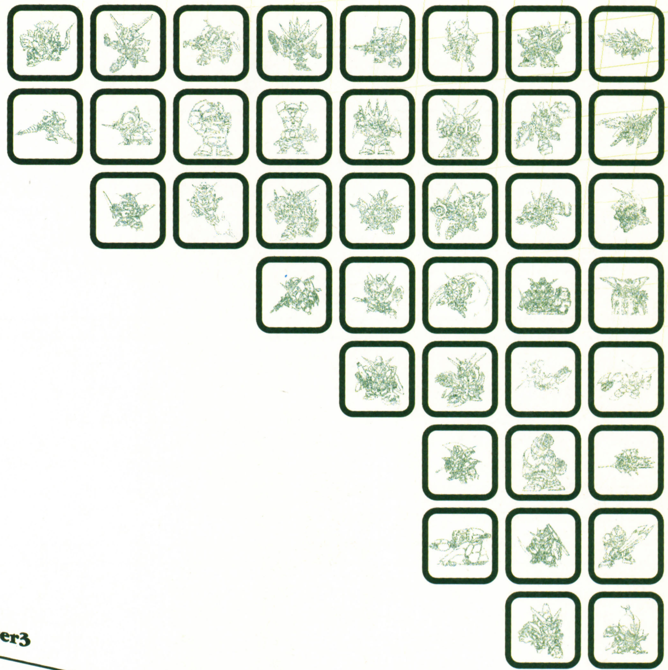
バンプレスト
1999年10月29日発売
7,800円(税別)

スーパーロボット大戦64 全シナリオ

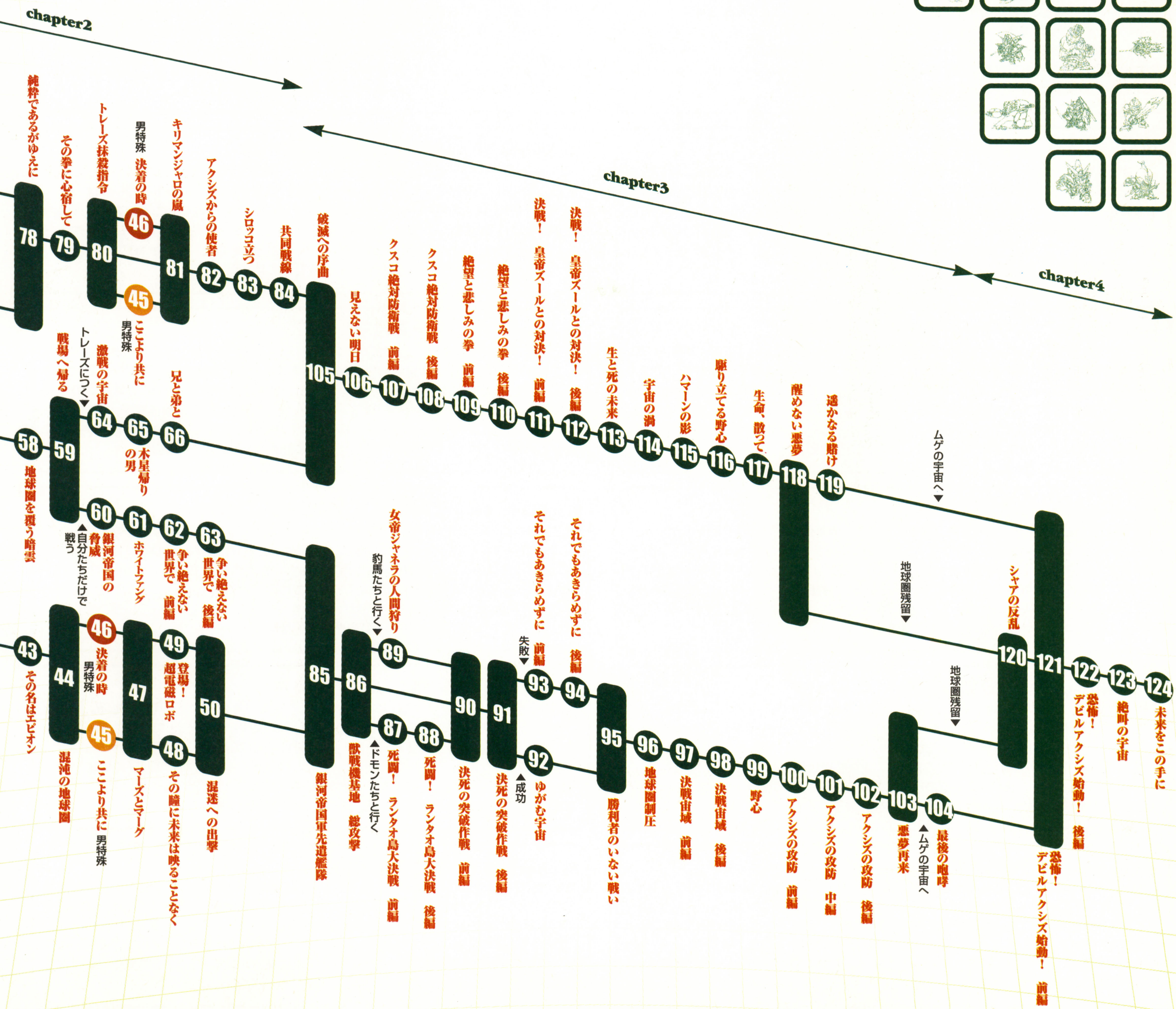
発売直前から毎月お届けしてきた『スーパーロボット大戦64』(以下『スパロボ大戦64』)の攻略記事も、これが最終回となった。そこで今回は、全シナリオの流れがわかるチャート図や、ゲーム中に役立つ情報を網羅しまくったぞ。さらに、いまやロボットアニメとは切っても切り離せない関係を持つ、水木一郎アニィへのインタビューも敢行したのだ。最後まで全力で飛ばすぜ！



フローチャート



『スパロボ大戦64』には、全部で124ものシナリオが用意されている。しかもロボットの系統やパイロットの性別などで微妙にセリフが変わっていたりと、よくまあカートリッジの中に収まったもんだ……などと感心している場合ではない。ここでは、微妙な選択によって変化するシナリオがどう進むかを示すフローチャートと、さらに前号までで紹介しきれなかったシナリオに関しての解説文を添えてある。このチャートと粘りと根性とで、ぜひとも全シナリオを制覇してほしい！（※各シナリオに付いている番号は、編集部が独自に設定したもので、ゲーム本編では表示されない）



スーパーロボット大戦64

シナリオ解説



Scenario 36 偽りの平和
このシナリオから、戦いの舞台は宇宙へと移るため、一部のユニットが一時的に出撃できなくなる。ビルバインやスーパー系ロボットが部隊の主戦力となっていると、苦戦を強いられるかもしれない。ライラをカミーユで倒すと、メッセージが出る。なお、スーパーロボット系女の場合のみ、敵軍にいるアイシャをマナミで説得できるが、ここでは会話のみで、仲間にはできない。敵増援の1ターン後に、ケーラの乗るZガンダムが味方増援として現れる。マップ終了後、Zガンダムはカミーユが乗ることになる。

Scenario 37 激闘！ ラビアンローズ
前のシナリオ「偽りの平和」で使えなかったユニットは、ここでも出撃できないままだ。最初はプレイヤー機と、アムロのディジェ、カミーユのZガンダム、エイジのレイズナーしか使えない。2ターン目、あるいは敵が10機以下になるとケーラのリ・ガズィら味方増援が現れる。敵の部隊にはドライセンの黒い三連星がいる。侮らず慎重に戦おう。リアルロボット系女の場合、リッシュと交戦すると会話イベントが発生する。リッシュを仲間にしたければ、3つの選択肢のうち2番目か3番目を選ぶこと。

Scenario 38 野望の終焉
これまで出撃できなかったユニットが、ここでようやく使用可能となる。しかし、シローやガンダムEz-8など、地形適応能力がCと低いパイロットやロボットがいるので、シナリオ開始まえにチェックして、適宜乗り換えさせたほうがいい。敵が8機以下になると、ギルドローム将軍の増援部隊が出現するが、これはすぐに撤退してしまい、その後シャピロ隊が現れる。シャピロは一度倒しても復活するので、それを見越して戦うこと。トドメはスーパーロボット系の武器で"熱血"や"必中"をかけてキメよう。

Scenario 39 スウィートウォーター防衛戦
このシナリオでは、コロニーエリア内への敵の侵入も敗北条件となっている。序盤はコロニーエリアからあまり離れずに戦うこと。4ターン目にはミリアルドのトールギスらの味方中立増援が現れる。6ターン目、あるいは敵の初期部隊全滅で、ロザミアらが敵の増援として登場。このときカミーユがいればロザミアは敵になるが、カミーユが撃破されていると、ロザミアとゲーツは撤退。また、ゲーツかロザミアのどちらかが撃破されると、残ったほうは撤退する。なお、ロザミアは以後のシナリオで説得可能だ。

Scenario 40 OZ分裂（前編）
指定エリアに味方全機を進入させれば勝利となるが、経験値が欲しいなら敵を全滅させよう。3ターン目に味方増援として現れるデュオのガンダムデスサイズヘルで、敵のヒルデを説得できる。その後、ヒルデが生き残れば味方となる。リアルロボット系女では、「激闘！ラビアンローズ」で選択肢の2、3番目を選んでいると、セレインでリッシュの説得が可能。ただし、まだ会話のみである。スーパーロボット系女でも、「偽りの平和」でマナミがアイシャを説得していれば、会話のみだが説得できる。

Scenario 41 OZ分裂（後編）
これまでにフォウを3回説得していると、カミーユとフォウは2ターン目のプレイヤーフェイズ終了後の出撃となる。カミーユがフォウを説得すると、ジェリドが登場。このときカミーユがジェリドよりレベルが高ければフォウは撤退するが、レベルが低いとフォウは死亡してしまう。なお、フォウを3回説得していないと、フォウは単なる敵となる。また、以前にアレンビーを説得したことがあれば、今回のドモンによる説得でアレンビーは撤退。フォウとアレンビーが撤退した場合、シナリオ終了後に仲間になる。

Scenario 42 明鏡止水
このシナリオでは、ドモンらGガンダム系のパイロットとプレイヤー機のみの出撃となる。敵が10機以下になるとマスターガンダム、デビルガンダムが出現。マスターガンダムは一度マップから消えるが、増援部隊を伴って再登場する。デビルガンダム撃破と同時に敵は全滅し、そのあとドモンがゴッドガンダムに乗り換えるイベントがある。マスターガンダムは、ゴッドガンダムの"爆熱ゴッドフィンガー"で倒そう。ちなみにタイトルにある"明鏡止水"とは、"何のわだかまりもない澄み切った心"という意味だ。

Scenario 43 その名はエピオン
リアルロボット系女の場合、これまでにリッシュを説得していれば、シナリオ開始前に彼が仲間になる。トレーズの部隊が4機以下になるか、敵の残りが10機以下になると、中立の増援部隊としてヒイロたちが登場。スーパーロボット系女でアイシャを説得済みで、かつ敵が9機以下になった時点でマナミがマップ上にいれば、アイシャが味方増援として現れる。シナリオクリアー後、リアルロボット系女の搭乗機スヴァンヒルドと、スーパーロボット系女のスイームルグが新型機となり、アイシャがそのコ・パイロットとなる。

Scenario 44 混沌の地球圏
5ターン目に出現するキラルをドモンで倒すと、のちに仲間となる。ゲーツを撃破後に、カミーユでロザミアを説得すると、ロザミアは撤退して仲間になる。スーパーロボット系男では、このシナリオ終了時までにブラッドでカーツを2回以上倒していないと、カーツは死亡し、ブラッド機はスーパーアースゲインになる。リアルロボット系でメッセージのふたつ目を選択すると「ここより共に」に、スーパーロボット系男で、過去2回以上カーツを破壊していれば「決着の時」へ、それ以外なら「マーズとマーグ」へと進む。

Scenario 45 ここより共に リアルロボット系男特殊
リアルロボット系男のみが進むことができる、特殊なシナリオだ。ここで出撃するのはソルデファーのみだが、初期配置の敵には楽に勝利できる。基地に陣取り、長射程の武器で敵を狙い撃とう。敵の初期部隊を全滅させると、バスク隊の敵増援が現れるが、その直後にエルリッヒのノウルーズが味方となってくれる。ドゴスギアはHPは多いものの、ノウルーズの機体はすでに改造されてパワーアップしていることもあり、苦戦することはないだろう。シナリオクリアー後、エルリッヒとノウルーズはそのまま味方となる。

Scenario 46 決着の時 スーパーロボット系男特殊
ブラッドとカーツの一騎打ちで、それ以外のロボットはいっさい登場しない。シナリオ開始直後、カーツは"鉄壁"と、気力が30上がる"気合"を使ってくる。その後もカーツは"必中"や"鉄壁"を使ってくるので、すぐには手を出さず、精神コマンドを使わなくなるまでは間合いを取って、防戦に徹しよう。カーツを撃破したとき、ブラッドの総撃破数が100機未満だとカーツは死亡し、アースゲインはスーパーアースゲインとなる。これが100機以上なら、シナリオクリアー後にカーツとヴァイローズが仲間になる。

Scenario 47 マーズとマーグ
敵の初期部隊を全滅させると、敵の増援が現れるが、同時にグレンダイザーとマリンスペイザーが味方の援軍として登場、さらにタケルもガイヤーで出撃する。ガイヤーの残りHPが5パーセント以下になるとゴッドマーズに変形合体するが、撃破されることはないので安心しよう。ガニメデスは、撃破するとゲームオーバーになるので、反撃はせず、早めにブラッキーを倒してこれを撤退させよう。リアルロボット系でレラがいる場合は「その瞳に未来は映ることなく」へ、それ以外は「登場！ 超電磁ロボ」へとシナリオは進む。

Scenario 48 その瞳に未来は映ることなく
リアルロボット系でしか見ることのできない、特殊なシナリオだ。シナリオ開始まえにダブルスペイザー、ドリルスペイザーが仲間に加わるが、このシナリオが終わるまでは出撃させることはできない。敵の残りが5機以下になると、敵の増援とともに、ダイターン3とコン・バトラーVが味方の増援として現れる。ここまでの敵を全滅させると、さらにOZの部隊の敵増援が出現。大将格のジェリドを倒せば敵はすべて撤退する。このあと、レラの悲しいイベントが発生するが、残念ながらこれを防ぐ方法はない。

Scenario 49 登場！ 超電磁ロボ
このシナリオ終了後から、ダブルスペイザーとドリルスペイザーが使用可能になる。敵が残り5機以下になると敵の増援部隊が出現するが、同時にダイターン3とコン・バトラーVが仲間に加わる。敵を全滅させると、敵の増援が現れ、さらに囚われているビューティーとレイカを10ターン以内に救出する、というイベントが発生。指定されたエリア内に味方ユニットを送り込めば作戦終了となるが、時間的にも余裕があり、たどり着けないようなことはまずないので、9ターン目までに少しでも多くの敵を撃破しよう。

Scenario 50 混迷への出撃
ヒイロとウイングゼロ、そしてカトルとサンドロック改が仲間となる。さらにノインも仲間になり、メンバーの中にヒルデがいなければ、トーラスも味方ユニットに加わる。敵の初期部隊を全滅させるか、5ターンが経過すると敵増援が出現。このとき、スーパーロボット系に限り、グレンダイザーがいれば、円盤獣ギルギルのパイロットとなっているナイーダをデュークフリードで説得可能。シナリオクリアー後に味方となる。また、この先のシナリオでロゼを仲間にしたいなら、マーグを倒さずにタケルで説得しておこう。

お役立ちQ&A＋資料集だ！

『スパロボ大戦64』をプレイするたびに疑問に思うことがあるけど、ちょっと人には聞けないし……なんてことはない？　そんな疑問に先回りして答えるこのページ。素朴な疑問から微に入り細をうがったものまで、ていねいにお答えしました。ぜひ役立ててくれ！

回答者：
鈴木ドイツ（本誌攻略記事執筆者）

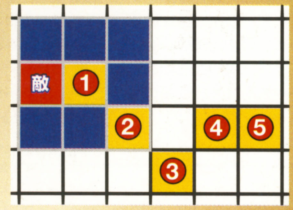
Q 合体攻撃って、どんなのがあるんですか？　あと、それを使うための条件は？

A まず、合体攻撃を出すユニットどうしが、下図のように自分の回り8マスに存在すればOK。さらにパイロットやエネルギー、気力などの、個々の合体攻撃に必要な条件を満たしていれば、武器リストに合体攻撃が追加される。合体攻撃によっては、協力する全ユニットが一定のエネルギーを消費するので、残量には注意。なお、協力側のユニットが行動済みでも、攻撃するユニットを敵に隣接させれば、合体攻撃を出せる。また、行動まえのユニットを合体攻撃に協力させても、行動済みになることはない。ちなみに合体攻撃の攻撃力は、元になる武器の攻撃力を平均したものにそれぞれ修正倍率を掛けたもの。つまり、使用する武器を強化すれば、合体攻撃はさらに強力になるのだ。



↑合体攻撃は強力だし、とにかく爽快感満点。戦闘アニメも派手で、何度見ても見飽きないぞ。

合体攻撃を使える範囲



●右上の図は、合体攻撃を行うときの配置例。例えば3体での合体攻撃の場合、❷のユニットの有効範囲内に❸のユニットがいれば、❶は3体での合体攻撃が出せる。有効範囲をうまく重ね合わせていけば、攻撃対象から離れた位置にいるユニットも合体攻撃に協力させることができるのだ。3～5体での合体攻撃時は、配置を考えながら進軍していくといい。

■ユニット2体による合体攻撃

ダブルマジンガーブレード

ユニット	マジンガーZ＋グレートマジンガー
パイロット	甲児＋鉄也／鉄也＋ジュン／甲児＋さやか／甲児＋マリア／さやか＋ジュン／マリア＋ひかる／甲児＋ボス／鉄也＋ボス／ボス＋さやか／ボス＋ジュン
追加条件	なし
消費EN	0
攻撃の元になる武器	ロケットパンチ、マジンガーブレード
攻撃値修正倍率	×1.5

ダブルバーニングファイヤー

ユニット	マジンガーZ＋グレートマジンガー／マジンガーZ＋ミネルバX／グレートマジンガー＋量産型グレートマジンガー
パイロット	甲児＋鉄也／鉄也＋ジュン／甲児＋さやか／甲児＋マリア／さやか＋ジュン／マリア＋ひかる／甲児＋ボス／鉄也＋ボス／ボス＋さやか／ボス＋ジュン
追加条件	なし
消費EN	−60
攻撃の元になる武器	ブレストファイヤー、ブレストバーン
攻撃値修正倍率	×1.5

ツインビーム

ユニット	ゲッター1＋マジンガーZ／ゲッタードラゴン＋マジンガーZ
パイロット	竜馬＋甲児／竜馬＋鉄也
追加条件	なし
消費EN	−60
攻撃の元になる武器	ゲッタービーム、ブレストファイヤー
攻撃値修正倍率	×1.5

ツインオーラアタック

ユニット	ダンバイン＋ビルバイン／ビルバイン＋サーバイン／ダンバイン＋サーバイン
パイロット	ショウ＋マーベル／ショウ＋ガラリア／ショウ＋トッド
消費EN	−40
追加条件	ふたりの気力が130以上になっている
攻撃の元になる武器	ハイパーオーラ斬り
攻撃値修正倍率	×1.6

ダブルライトニングバスター

ユニット	グレートマジンガー＋グレンダイザー／グレンダイザー＋量産型グレートマジンガー
パイロット	鉄也＋デューク／甲児＋デューク／デューク＋マリア／デューク＋ナイーダ／デューク＋ひかる
追加条件	なし
消費EN	−80
攻撃の元になる武器	ブレストバーン、反重力ストーム
攻撃値修正倍率	×1.5

石破ラブラブ天驚拳

ユニット	ゴッドガンダムH＋ライジングガンダム
パイロット	ドモン＋レイン
追加条件	ふたりの気力が130以上になっている（ただし、ドモンが明鏡止水イベントをクリアーしていること）
消費EN	−80
攻撃の元になる武器	石破天驚拳、ライジングアロー
攻撃値修正倍率	×1.6

ダブルゴッドフィンガー

ユニット	ゴッドガンダムH＋ノーベルガンダム
パイロット	ドモン＋アレンビー
追加条件	ふたりの気力が130以上になっている
消費EN	−60
攻撃の元になる武器	爆熱ゴッドフィンガー、ビームリボン
攻撃値修正倍率	×1.6

スペースコンビネーションアタック

ユニット	ザンボット3＋ダイターン3
パイロット	勝平＋万丈
追加条件	ふたりの気力が120以上になっている
消費EN	−60
攻撃の元になる武器	ムーンアタック、サンアタック
攻撃値修正倍率	×1.6

招雷天竜魔滅陣

ユニット	アースゲイン＋ヴァイローズ
パイロット	ブラッド＋カーツ
消費EN	−80
追加条件	ふたりの気力が130以上で、元になる武器が使えるレベルに達している
攻撃の元になる武器	天馬翔覇、天王捷破斬
攻撃値修正倍率	×1.6

■ユニット3体による合体攻撃

トリプルマジンガーパンチ

ユニット	マジンガーZ＋グレートマジンガー＋グレンダイザー
パイロット	甲児＋鉄也＋デューク／鉄也＋ジュン＋デューク／甲児＋さやか＋デューク／甲児＋マリア＋デューク／さやか＋ジュン＋デューク／マリア＋ひかる＋デューク／甲児＋ボス＋デューク／鉄也＋ボス＋デューク／さやか＋ボス＋デューク／ボス＋ジュン＋デューク
追加条件	なし
消費EN	0
攻撃の元になる武器	アイアンカッター、ドリルプレッシャーパンチ、スクリューク　ラッシャーパンチ
攻撃値修正倍率	×1.6

マジンガートルネード

ユニット	マジンガーZ＋グレートマジンガー＋グレンダイザー
パイロット	甲児＋鉄也＋デューク／甲児＋さやか＋デューク／鉄也＋ジュン＋デューク／甲児＋デューク＋マリア／さやか＋ジュン＋デューク／マリア＋ひかる＋デューク／甲児＋ボス＋デューク／鉄也＋ボス＋デューク／さやか＋ボス＋デューク／ジュン＋ボス＋デューク
追加条件	なし
消費EN	−80
攻撃の元になる武器	ブレストファイヤー、ブレストバーン、反重力ストーム
攻撃値修正倍率	×1.6

■ユニット4体による合体攻撃

ファイナルダイナミックスペシャル

ユニット	真・ゲッター1＋マジンガーZ＋グレートマジンガー＋グレンダイザー
パイロット	竜馬＋甲児＋鉄也＋デューク／竜馬＋鉄也＋ジュン＋デューク／竜馬＋甲児＋さやか＋デューク／竜馬＋甲児＋マリア＋デューク／竜馬＋さやか＋ジュン＋デューク／竜馬＋マリア＋ひかる＋デューク／竜馬＋甲児＋ボス＋デューク／竜馬＋鉄也＋ボス＋デューク／竜馬＋さやか＋ボス＋デューク／竜馬＋ジュン＋ボス＋デューク
追加条件	なし
消費EN	−80
攻撃値修正倍率	×1.7
攻撃の元になる武器	ゲッタービーム、ブレストファイヤー、ブレストバーン、反重力ストーム

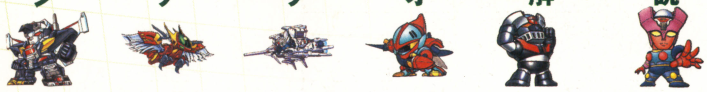
■ユニット5体による合体攻撃

シャッフル同盟拳

ユニット	ゴッドガンダムH＋ガンダムマックスターS＋ガンダムローズS＋ドラゴンガンダムS＋ボルトガンダムS
パイロット	ドモン＋チボデー＋ジョルジュ＋サイ・サイシー＋アルゴ
追加条件	5人の気力が130以上になっている（ただし、ドモンが明鏡止水イベントをクリアーしていること）
消費EN	全ユニットから−100
攻撃の元になる武器	石破天驚拳、豪熱マシンガンパンチ、ローゼスハリケーン、真・流星胡蝶拳、ガイヤクラッシャー
攻撃値修正倍率	×1.9

スーパーロボット大戦64

シナリオ解説



Scenario 51　浄化
敵の初期部隊が7機以下になると最初の増援が、さらに残り6機以下になると2度目の増援が現れる。黒騎士は、ショウ以外のパイロットが撃破するとハイパー化する。逆にショウで黒騎士を倒し、さらにエレがマップ上にいる場合は、彼女がハイパー化を阻止するとともにゴラオンが撃墜されて、バーンのガラバが出現する。ドレイクとショットを倒すと浄化が行われ、ダンバイン系のユニットはいったん消えるが、シナリオ終了後に戻ってくる。ただし、シーラとエレのうち、仲間にしていなかったほうは消えてしまう。

Scenario 52　遠き平和
マジンガーZとゲッターロボGは、シナリオ開始時は出撃不可。ジュドーはガンダムmkⅡに乗って参戦となる。敵の残りが6機以下になると、マジンガーとゲッターが味方増援として出撃できるようになる。スーパーロボット系男の場合、増援部隊の中にカーツがいるが、ブラッドが撃破されているとすぐに撤退する。敵が多いので、包囲されないように注意。シナリオ終了後、ガンダムZZ系の5人が仲間になるが、ガンダムZZはまだ手に入らない。なお、ビーチャは"奇跡"を覚えるので、育てておいて損はない。

Scenario 53　燃え尽きない流星
アランが愛機ブラックウイングとともに正式な戦力として合流してくれる。シナリオ開始時に、クワトロとケーラがそれぞれ百式とリ・ガズィで出撃済みとなっている。スーパーロボット系女なら、このシナリオにおいてマナミでアイシャを説得できるが、ここでは会話のみ。リアルロボット系女だと、セレインがリッシュとの交戦時に会話イベントが発生する。ここで選択肢の2、3番目を選んでおけば、あとでリッシュを仲間にすることができる。いずれにせよ、戦力とアイテムのどちらを重視するかで、説得か撃破を選択するべし。

Scenario 54　戦いの意味は
まずは部隊を縦に展開し、マップ左側から来る敵に対して壁を作り、トレーズ派をマップ上方まで逃がそう。敵が8機以下になると、主人公のライバルを含む敵の増援が出現。ここにいるミネルバXは甲児で2度説得すると仲間にできる。スーパーロボット系男の場合のみ、敵が14機以下になった時点でカーツ機が現れるが、ブラッドでの説得により仲間になる。スーパーロボット系女は、過去に一度説得していればライバルの説得コマンドが出るが、今度も会話のみ。スーパーロボット系男では、アースゲインが待望のスーパーアースゲインに。

Scenario 55　サンクキングダム崩壊
10ターン経過時に、リリーナが発する戦闘停止宣言により、シナリオは強制的に終了する。それまでに少しでも多く敵を倒そう。シナリオ開始前にカトルとガンダムサンドロックが再び仲間になり、さらにヒイロのガンダムエピオンも自軍に加わる。3ターン目に現れる、ミリアルドのウイングガンダムゼロは、この時点でヒイロがいれば敵中立増援に、ヒイロがいなければ味方の増援となる。敵の場合は、撃破してかまわない。シナリオ終了後、ヒイロとミリアルドは機体を交換して去るが、どちらもこの時点では仲間にならない。

Scenario 56　突入！　移動要塞を破壊せよ！　前編
シナリオ開始まえに、鉄也のグレートマジンガーとジュンのビューナスAが戦線に復帰する。敵の残りが8機以下になると増援部隊が現れるが、この時点で暗黒大将軍を倒していないと、量産型グレートマジンガーが8機出現する。量産型とはいえ装甲は厚いので、苦戦が予想される。ビルバインなどのオーラバトラー系ユニットか、本物のグレートマジンガーで"熱血"＋サンダーブレークで一気に葬り去りたいところだ。なお、敵が8機以下になるまえに暗黒大将軍を撃破していれば、増援は戦闘獣を中心とした部隊となる。

Scenario 57　突入！　移動要塞を破壊せよ！　後編
指定された場所にある4機のジェネレーターのうち、2機を破壊すると、残りを10ターン以内に破壊することが勝利条件となる。だが、グラー博士、地獄大元帥、ヤヌス侯爵、ブライ大帝の4人を倒した時点でジェネレーターを1～2機しか破壊していなければ、ジェネレーターが暴走し、10ターン以内に全機を脱出させなければならない。味方ユニットの位置や移動力によっては、後者の状況に陥るとかなり苦しくなる場合がある。味方部隊を分散させて、まずジェネレーター2機を破壊してしまったほうがいいだろう。

Scenario 58　地球圏を覆う暗雲
4ターン目、あるいは敵が5機以下になると、コン・バトラーVが味方となる。スーパーロボット系女の場合、2ターン目か、敵の残りが7機以下の時点で、マナミがマップ上にいて、すでにアイシャを2回説得していれば、彼女が味方の増援として現れる。また、シナリオ終了後に搭乗機がスイームルグSとなり、アイシャが仲間になっていれば彼女が副パイロットになる。リアルロボット系女なら、シナリオ「燃え尽きない流星」でのメッセージ選択で2番目か3番目を選択していれば、リッシュを説得できるが、ここでは会話のみ。

Scenario 59　戦場へ帰る
敵初期部隊を8機以下にすると敵の増援が現れるが、同時にダンクーガ、ドモンのゴッドガンダム、レインのライジングガンダムが味方となる。さらに敵を全滅させると、敵増援部隊である銀河帝国軍の出現とともに、仲間としてデュークフリードのグレンダイザーとひかるのマリンスペイザーが現れるシナリオ終了後にメッセージ選択があり、"トレーズにつく"を選ぶと「激戦の宇宙」へ、"自分たちだけで戦う"なら「銀河帝国の脅威」に進む。また、リアルロボット系女なら、過去に説得済みであればリッシュが仲間になる。

Scenario 60　銀河帝国の脅威
このシナリオでは、マーグの乗るガニメデスを破壊するとゲームオーバーとなってしまう。ブラッキーを倒せばマーグは撤退するので、まずはこれを撃破すること。ガイヤーの残りHPが5パーセント以下になると、合体してゴッドマーズとなる。マーグからの攻撃を受けつつゴッドマーズに合体し、その後は一気にブラッキーを倒す、というのが得策だろう。マーグの撤退と同時に敵の増援部隊が出現するが、これは恐れるほどのものではない。シナリオ終了後に、ガンダムGP-03とZガンダムが新たな戦力として加わる。

Scenario 61　ホワイトファング
初期配置のズールは、射程7の攻撃を持つほどの強敵だが、じつはダミー。これを撃破すると本物が姿を現すが、戦うことなくすぐに撤退してしまう。その後、ホワイトファング隊が敵中立部隊として登場する。さらに5ターン目か、ホワイトファング隊を全滅させると、銀河帝国軍の増援がやってくる。さらに、敵部隊の残りが10機以下になると、三度目の増援が送り込まれる。出現する敵の総数は多いものの、さほど強いユニットがいるわけではない。特定のユニットが集中攻撃を食らわないように注意すれば、楽勝だろう。

Scenario 62　争い絶えない世界で　前編
ヒイロとウイングゼロガンダム、デュオとガンダムデスサイズヘルが仲間になる。デスサイズヘルはデスサイズが強化された機体だ。メリクリウスとヴァイエイトを倒すと、ミリアルドのガンダムエピオンが敵増援として現れる。注意すべきはこのエピオンと、初期部隊の中のビルゴII。エピオンは3体のダミーを持っているので、最初は精神コマンドを使わずに攻撃すること。ビルゴIIはビーム兵器の威力を半減させるプラネイトディフェンサーを持っている。実弾系の武器を使うか、もしくは接近戦に持ち込むなどして倒そう。

Scenario 63　争い絶えない世界で　後編
このシナリオで登場するマーグは、タケルで説得することができる。先のシナリオでのことも考えて、タケルを出撃させておきたいところだ。敵が10機以下になると増援が出現し、その3ターン後の時点でガンダルを撃破していなければ、さらに増援が加わる。とにかく敵の数が多いので、自軍から離れた位置にいるラビアンローズに対しては、足の速いユニット数機を護衛に回し、撃墜されないように注意したい。リアルロボット系女の場合、シナリオクリアー後に、スヴァンヒルドからラーズグリーズへの乗り換わりがある。

Scenario 64　激戦の宇宙
マーグ以外の敵を全滅させることが勝利条件なので、最初にブラッキーを倒してマーグを撤退させてしまおう。また、ラビアンローズは自軍とは離れた位置にいる。ラビアンローズを撃破されてゲームオーバーになってしまわないよう、移動力の大きなユニットを何機か向かわせて、護衛させるといいだろう。銀河帝国軍が全滅するとOZ軍が出現し、さらにこれが残り6機以下になると、つぎの増援部隊が現れる。なお、ガイヤーの残りHPを5パーセント以下に減らして、早めにゴッドマーズに合体しておくと、戦況は楽になる。

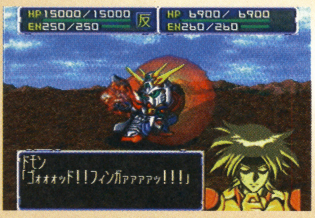
Scenario 65　木星帰りの男
中立部隊として配置されているハマーンのキュベレイとグワダン。ハマーンは強いが、敵の掃討を任せるあまり、資金を持っていかれすぎないように。OZ軍が5機以下になると増援が駆けつけるが、グワダンはここで戦線離脱、それに伴ってハマーンも撤退する。この時点でバスクが生き残っていれば、敵の増援は数を増す。OZ軍の全滅で銀河帝国軍が出現し、同時にデュオのガンダムデスサイズヘルが味方の援軍として登場。なお、タケルでマーグを説得することができるが、会話のみ。シナリオ終了後にヒルデが味方に加わる。

お役立ちQ&A＋資料集だ！

PART 2

Q 最大レベルまで改造すると武器がパワーアップするって聞いたけど、それマジすか？

A 武器をどんどん改造していって、MAXまでパワーアップすると、ボーナスとして新たな武器が追加されるものがあるのだ。つまり、武器がひとつ増えるというわけ。しかも、追加されても資金は不要。これはスゴイ。おまけに、追加されるのはMAP兵器が多く、かなりお得な感じになっている。右の表を参考に、お気に入りの武器をガンガン強化していってほしい。ちなみに、追加された武器は、資金を投入すればさらに強化していくことができる。このほかにも、ガンダムW系の場合、ユニットのHPやEN、装甲などを最高レベルまで改造していくと、カスタム化して新たな機体となるぞ。



⬆Gガンダム系の一部の武器は改造不可。パイロットのレベルで攻撃力も上がるからだ。

■追加武器リスト

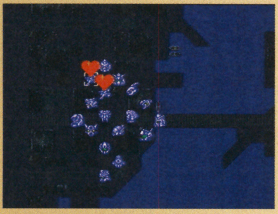
ユニット	改造対象となる武器	追加される武器
νガンダム	フィンファンネル	フィンファンネル(MAP兵器)
ガンダムmkⅡ	拡散バズーカ	拡散バズーカ(MAP兵器)
キュベレイmkⅡ	ファンネル	ファンネル(MAP兵器)
ヤクト・ドーガ	ファンネル	ファンネル(MAP兵器)
ゲーマルク	マザーファンネル	マザーファンネル(MAP兵器)
ウイングゼロ	ツインバスターライフル(MAP兵器)	ツインバスターライフル2(MAP兵器)
ヘビーアームズ改	ダブルガトリングガン	全弾発射(MAP兵器)
グレートマジンガー	ブレストバーン	ブレストバーン(MAP兵器)
量産型グレートマジンガー	ブレストバーン	ブレストバーン(MAP兵器)
ゴーショーグン	ゴーフラッシャー	ゴーフラッシャー(MAP兵器)
ジャイアント・ロボ	ロケットミサイル	全弾発射(MAP兵器)
マジンガーZ	ブレストファイヤー	ブレストファイヤー(MAP兵器)
マジンガーZ	ロケットパンチ	大車輪ロケットパンチ
量産型νガンダムF	フィンファンネル	フィンファンネル(MAP兵器)

■最大レベルまでのユニット改造でカスタム化するユニット

改造前		フル改造後
ウイングガンダムゼロ	➡➡➡	ウイングガンダムゼロカスタム
ガンダムデスサイズヘル	➡➡➡	ガンダムデスサイズヘルカスタム
ガンダムヘビーアームズ	➡➡➡	ガンダムヘビーアームズカスタム
ガンダムサンドロック	➡➡➡	ガンダムサンドロックカスタム
シェンロンガンダム	➡➡➡	アルトロンガンダム

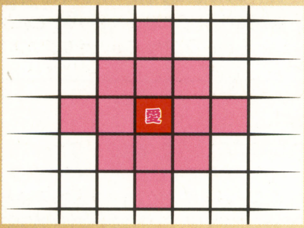
Q ユニットを移動させよると、ハートマークが出ることがあるっしょ？　あれっていったいどういうことね？

A まさか、いままでその意味がわからんとプレイを……いやいや、よかたいよかたい。"聞かずは一生の恥"ち言うけんね。さて、その謎めいたハートマークは、思いを寄せるキャラクターが図示した範囲内に入ったときに出てくるのだが、ただラブラブなところを見せつけてるわけじゃない。ハートマークが出たユニットに対しては"パートナー修正"という補正がかかり、攻撃力と防御力がともにプラス30パーセントとなるのだ。なんとすごい、これは使わねば。しかし、このラブ状態には"両思い"と"片思い"がある。両思いならハートマークがふたつ出て、ふたりにパートナー修正がかかるのだが、片思いの場合は思っているほうしか修正されないのである。思われているほうにとっては迷惑なのかもしれないけど、それにしてもねぇ……いずれにせよ、ラブな人たちはくっつけておきましょう、ということでひとつ。



⬆露骨なようですが、なにしろ本人たちは恋は盲目状態なもんで。温かく見守ってあげましょ。

修正のかかる範囲



両思いなパイロット

ドモン	⬅➡	レイン
カミーユ	⬅➡	フォウ
カミーユ	⬅➡	ファ
シーブック	⬅➡	セシリー
ジュドー	⬅➡	ルー
シロー	⬅➡	アイナ
デュオ	⬅➡	ヒルデ
ミリアルド	⬅➡	ノイン
ゼクス	⬅➡	ノイン
デューク	⬅➡	ひかる
デューク	⬅➡	ナイーダ
ショウ	⬅➡	マーベル
甲児	⬅➡	さやか
甲児	⬅➡	マリア
タケル	⬅➡	ロゼ
デビッド	⬅➡	シモーヌ

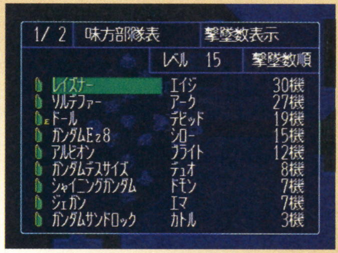
片思いなパイロット

アレンビー	➡	ドモン
リッシュ	➡	セレイン
エマリー	➡	ブライト
ビーチャ	➡	エル
エル	➡	ジュドー
ボス	➡	さやか
ボス	➡	ジュン

※修正は、いずれもパイロットが自軍にいる場合にのみ有効。敵味方にわかれているときは、パートナー修正の対象外となる。

Q 敵を倒したときに、精神コマンドの"幸運"を使ってないのに、もらえる資金が多いキャラクターがいるみたいなんだけど、俺の気のせい？

A 1万本に1本の割合で、資金が多くもらえるカートリッジがあって……ということはないが、そういうキャラクターは確かにいる。しかしそれは、キャラクターの能力ではないのだ。じつはこれ、総撃破数の多いキャラクターについては、その数に応じて獲得賞金に修正がかかるようになっているというワケ。つまり、同じ敵を倒しても、エースパイロットのほうがより多くの資金をもらえるのである。そこでさらに"幸運"を使えば、資金ガッポリでウッハウハだ。



⬆やっぱりエースパイロットってスゴイ。各パイロットの撃破数は、部隊表で確認できるぞ。

総撃破数	獲得できる資金
20〜39	1.1倍
40〜59	1.2倍
60〜79	1.3倍
80〜99	1.4倍
100〜119	1.5倍
120〜139	1.6倍
140〜159	1.7倍
160〜179	1.8倍
180〜199	1.9倍
200〜	2倍

Q 攻撃が当たりましぇ〜ん。なぜ？



⬅オーラバトラー系って当たらないと思ったら、とにかく小さかったんだね、ユニットが。

A そういうキミは、スーパーロボット系ばかりを使ってるんじゃないのかな？　スーパーロボット系は、攻撃力は高いが命中率は低い、逆にリアルロボット系ユニットは、攻撃力はまあまあだが命中率が高い、という性格づけがなされている。そして、スーパーロボット系は装甲が厚くてダメージが小さく、リアルロボット系は装甲は薄いが回避率が高い。さらに言えば、攻撃の当たりやすさというのは、ユニットの大きさにも起因しているのだ。スーパーロボット系はたいていLサイズとデカい。大きい的には当たりやすい、というのは道理でしょ？　また、リアル系はMサイズが主流だし、オーラバトラーやレイズナー系はSサイズだから命中率が低い。ユニットサイズと命中率の表を掲載したので、敵を狙うときに頭に入れておくといいだろう。

サイズ	命中率修正
SS（全長0〜2m）	0パーセント
S（全長3m〜9m）	80パーセント
M（全長10m〜29m）	100パーセント
L（全長30m〜99m）	120パーセント
LL（全長100m以上）	140パーセント

スーパーロボット大戦64

シナリオ解説



Scenario 66 兄と弟と
シナリオ開始前にゼクスとガンダムエピオンが自軍に加わる。さらにハマーンとキュベレイも、このシナリオのみだが味方となるので、うまく活用しよう。これまでのシナリオで、タケルでマーグを説得していれば、このシナリオでも説得が可能。そして、そのあとにタケルでマーグを撃破すれば、マーグは生存している。さらに、この時点でロゼが生き残っていれば、彼女を説得できるのだ。また、デュークフリードを出撃させていれば、ナイーダを説得して撤退させられる。シナリオ終了後、ガンダムZZが新戦力として加わる。

Scenario 67 新しき道
OZルートは、ガンダムW系のMSがごっそり抜け、戦力が大幅にダウンした状態から始まる。最初の敵は、ショットらオーラバトラー部隊だ。3ターン目か、もしくは敵が15機以下になると、敵の増援が出現。リアルロボット系女の場合、リッシュが出現したときにメッセージと選択肢が出るが、ここでは3つのうちのどれを選んでも、ストーリーに影響することはない。このシナリオのあと、ダンクーガに飛行ブースターが装着され、飛行ユニットとなる。また自軍戦艦のアルビオンがアーガマとなり、さらにケーラが仲間に加わる。

Scenario 68 地球圏統一のために
敵の初期部隊が残り10機以下になると増援部隊が出現。このあと、敵の残りが15機以下になると、シャピロの脱出イベントが発生、さらに敵の初期部隊が撤退して、残った敵を5ターン以内に全滅させなければならなくなる。初期部隊ではムゲ戦艦2機とスプリガンを、増援部隊ではジェリルを先に倒そう。また、増援部隊出現後は、これを優先的に撃破するのは言うまでもない。なお、ドレイクは残りHPが30パーセント以下になると撤退する。トッドは、これまでに説得していれば、ショウで説得可能。ただし会話のみである。

Scenario 69 人類の勝利、そして…… 前編
トッドと黒騎士を撃破すると、いずれもハイパー化する。このとき、エレがマップ上に残っていて、ショウでとどめを刺すと、ショウのハイパー化阻止イベントが発生するが、黒騎士撃破時にはエレが死んでしまう。ハイパー化したトッドと黒騎士は魅力的なアイテムを持っているが、エレがいなくなるのは厳しい。ショウ以外のユニットで撃破しよう。敵の初期部隊が10機以下になると増援が現れるが、ドレイクを倒すと浄化イベントが発生し、敵味方を問わずオーラマシンがすべて消滅してしまうので、最後に倒すように。

Scenario 70 人類の勝利、そして…… 後編
ヤヌス侯爵のアーガマ潜入により、アーガマはダメージを負った状態での出撃となる。ヤヌス侯爵はHP回復効果のある基地に陣取っているので、一気に倒すこと。敵が9機以下になると増援部隊が現れ、全滅させるとアヴィ・ルーのアヴィエスレルムが出現。毎ターンHPが8600も回復するので、生ぬるい攻撃での長期戦は不利になるばかり。あらゆる精神コマンドを使い、攻撃を集中させて撃墜すること。倒したはずのアヴィエスレルムは一度復活するが、ムサシの特攻イベントが発生し、彼の命と引き換えに完全に撃破される。

Scenario 71 トールギス破壊
このシナリオまでに、ジャイアント・ロボが敵を30機以上撃破していれば、シナリオ開始まえに銀鈴ロボが配備される。戦闘開始まえに選択肢が表示されるが、1番目を選ぶとゼクスはこのシナリオでのみ味方となり、2番目を選ぶと中立の敵となる。あえてゼクスを敵に回し、撃破して資金と経験値、さらにアイテムを獲得するというのも手だ。このシナリオをクリアーしたあとに出るメッセージ選択で"ロームフェラーには従えない"を選ぶと「月は地獄だ!」へ、"あくまでもOZとして動く"を選ぶと「ムーンアタック」へと進む。

Scenario 72 月は地獄だ!
自軍戦艦が月基地へ到達すれば月の制圧に成功。バスクかシロッコにさきを越されると、制圧は失敗に終わる。主人公が女性の場合、ライバル出現時にメッセージ選択がある。スーパーロボット系女は、1番目か2番目を選ぶとアイシャが説得可能となる。リアルロボット系女でリッシュを仲間にしたいときは、選択肢の1番目を選ぼう。リアルロボット系男なら、ライバルを説得すると敵の中立部隊は撤退する。シナリオ終了後、Zガンダムやガンダム GP03、リ・ガズィが戦力となり、制圧成功時にはさらにガトーとGP02が加わる。

Scenario 73 野望の行き着く果て
シナリオ「月は地獄だ!」において月の制圧に成功していれば、このルートとなる。リアルロボット系女の場合、前述のシナリオにおいて、ライバルの出現時のメッセージ選択で1番目を選んでいれば、リッシュとシグルーンが仲間に加わる。敵が残り8機以下になると増援が現れるが、これはイベントなのですぐに撤退してしまい、別の増援部隊が到着する。シャピロを撃破したときに忍が生き残っていれば、シャピロはシャピロ戦闘メカで復活。そして敵を全滅させると、シャピロと沙羅のイベントを見ることができる。

Scenario 74 再び訪れた悪夢
リアルロボット系の場合、シナリオ5「少女が見た流星」でゲイルを説得していれば、シナリオ開始前に仲間になる。最初からの出撃となるゴッドマーズのHPは10000なので、ガンガン敵を倒していこう。ブラッキーを撃破すると、敵の初期部隊はすべて撤退し、OZ軍が増援として登場。さらにOZの部隊が残り8機以下になると、今度はシロッコ隊が到着する。このシナリオ最大の難敵であるシロッコのメッサーラは、ダミーバルーンを3機も持っている。早めにダミーを倒し、本体のみになったら集中攻撃をかけて撃破しよう。

Scenario 75 ムーンアタック
リアルロボット系は、このシナリオでライバル機が味方として登場する。味方の中立部隊にいるシロッコやバスクはアイテムを所持しているが、じつはマップ兵器を使って彼らを倒せば、アイテムと資金、経験値を手に入れることができるのだ。中立軍のヤザンが撃破されると、味方中立部隊の増援が現れ、スーパーロボット系女ならさらにアイシャも出現する。主人公が女の場合、シナリオクリアー後のメッセージ選択で1番目を選ぶと、スーパーロボット系はつぎのシナリオで、リアルロボット系はここで、ライバルが仲間となる。

Scenario 76 神になれなかった男
リアルロボット系女で、シナリオ72「月は地獄だ」のメッセージ選択のときに"返答する"を選ぶか、シナリオ75「ムーンアタック」で"もう一度声をかける"を選んでいれば、リッシュが仲間になる。敵が8機以下になると敵の増援部隊が出現するが、そのまま撤退、そしてシャピロ隊が到着する。シャピロを撃破した時点で、マップ上に忍がいれば、シャピロ戦闘メカで復活する。これを倒し、敵を全滅させればシナリオクリアーだ。

Scenario 77 混沌は終わらない
ゲッターチームや獣戦機隊、クワトロなど多くのパイロットが出撃できないため、戦力は大幅にダウンする。だが、強力なユニットであるゴッドマーズが加わる。気力を上げて"ファイナルゴッドマーズ"が使えるようになれば、"熱血"をかけることで敵に20000ポイント級のダメージを与えられる。切り札として使っていきたいユニットだ。5ターン目、もしくはヤザン隊をすべて倒すと、銀河帝国軍が増援部隊として出現する。ヤザン隊が1機でも残っていると撤退してしまうので、まずはハンブラビ3体の撃破を目標としよう。

Scenario 78 純粋であるがゆえに
シナリオ72「月は地獄だ!」で月制圧に成功していると、ジュドーがZガンダムを盗むイベントが発生し、アムロはディジェに、カミーユはリ・ガズィに強制的に乗り換えとなる。敵の初期部隊を全滅させると出現する増援部隊の中には、ガニメデスに乗るマーグがいる。これを撃破するとゲームオーバーになるので、早めにブラッキーを倒してマーグを撤退させたい。ガイヤーは、残りHPが5パーセント以下になるとゴッドマーズに合体する。最終的に、ジュドーらガンダムZZ系の5人が仲間に加わり、さらにガンダムZZが手に入る。

Scenario 79 その拳に心宿して
敵BF団の全滅で敵の増援が出現、その残りが10機以下になるとマスターガンダムとデビルガンダム、さらにシュバルツが現れる。そしてイベントが発生し、ドモンは明鏡止水の技を会得することになる。デスアーミーは、これを操るデビルガンダムを倒すとすべて破壊できるぞ。敵を全滅させるとマスターガンダムが再度出現し、ドモンはゴッドガンダムに乗り換えて東方不敗との一騎打ちに臨む。シナリオクリアー後に万丈が合流、レインとライジングガンダムが加わり、さらにレイズナーがニューレイズナーにパワーアップする。

Scenario 80 トレーズ抹殺指令
リアルロボット系男では、シナリオ72「月は地獄だ!」でライバルを説得、さらにシナリオ75「ムーンアタック」をクリアーしていれば、彼を説得し撤退させられる。また、シナリオ終了後のメッセージ選択で2番目を選ぶと、シナリオ45「ここより共に」へ進む。スーパーロボット系男の場合、このシナリオまでにブラッドでカーツを2回以上倒していないと、カーツは死亡。生きていれば、シナリオ46「決着の時」に進む。このふたつのいずれかの条件を満たしていなければ、つぎはシナリオ77「キリマンジャロの嵐」となる。スーパーロボット系女は、「月は地獄だ!」でのメッセージ選択で1番目か2番目を選び、さらに「ムーンアタック」で1番目を選んでいれば、アイシャを説得可能。また、増援のキラルをドモンで撃破すると、あとで仲間にできる。

お役立ちQ&A＋資料集だ！ PART3

Q シナリオが進むにつれて、どんなキャラクターが仲間になってくれるんですか？

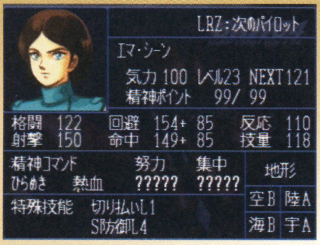


⬆敵キャラクターが仲間になるとやっぱりうれしいもの。使うかどうかは、また別の問題だが。

A 仲間になるはずの敵側のキャラクターを一撃で倒しちゃってもう一度やり直し……っていう光景は、『スパロボ大戦』シリーズにはつきものだよね。みんな自分から仲間になってくれれば楽なんだけど、二度も三度も説得をくり返さなきゃいけなかったりして、けっこう大変だったりする。そこで、仲間になるキャラクターとその条件を表にしておいたぞ。ただし、シナリオの進行に伴って自動的に仲間になったり、スーパーロボット系かリアルロボット系かによって仲間にならない場合もあるので注意。また、詳細な条件については、フローチャートとシナリオ解説のページなどを参考にしてほしい。とりあえず、説得が必要なキャラクターが現れたときは、いきなり攻撃せず、注意深く行動したほうがいいだろう。

●アーマス・ゲイル	エイジの義兄。一度消え、死んだと思われたが再度登場する。リアルロボット系のシナリオ5で、エイジで説得すれば、仲間にできる。
●アイシャ・リッジモンド	スーパーロボット系女のライバルキャラクター。仲間にするにはイベントでの選択肢などが重要になってくる。
●アイナ・サハリン	ジオンの名門サハリン家の令嬢でMAアプサラスパイロット。シローとラブラブ。シナリオ25とそれ以後の説得で仲間になる。
●アナベル・ガトー	『ガンダム0083』でGP02Aを強奪し、その後ノイエ・ジールに乗る。彼を仲間にするには、シナリオ72で月を制圧する必要がある。
●アルゴ・ガルスキー	ボルトガンダムを操るネオロシアのGF。必殺技は、地割れを起こし敵を大地に呑み込む、ガイアクラッシャー。
●アレンビー・ビアズリー	ネオスウェーデンのGFで、ノーベルガンダムを駆る。ホンコンシティが舞台となるシナリオ19か20で、ドモンで説得しよう。
●エマ・シーン	最初はティターンズの一員だったが、バスクの強引なやりかたに疑問を感じ、ガンダムmkIIとともに投降する。
●エリカ	マジンガー系のキャラクター。シナリオ24での選択肢によって仲間になる。"再動"を覚えるので、育てておくと意外に戦力になる。
●エルピー・プル	ネオジオンのMSパイロット。ニュータイプとしての素養は非常に高い。ジュドーで粘り強く説得をくり返す必要あり。
●エルリッヒ・シュターゼン	リアルロボット系男のライバル。なぜ彼がムゲ帝国に従っていたのか、その理由はゲーム中で明らかになる。
●カーツ・フォルネウス	スーパーロボット系男ライバル。仲間にできるが、そうなるとスーパーアースゲインは手に入らない。悩むところだ。
●カトル・ラバーバ・ウィナー	ガンダムW系のキャラクター。コロニーの反攻作戦で地球へ降下してきたひとり。乗機はガンダムサンドロック。
●ガラリア・ニャムヒー	バイストンウェルの聖戦士で、ショウと合体攻撃ができる。シナリオ21で攻撃してしまわないよう注意に注意するべし。
●キャラ・スーン	ネオジオンのMSパイロット。搭乗機であるゲーマルクのマザーファンネル攻撃は非常に強力。ぜひ仲間にしたい。
●キラル・メキレル	怪しいGガンダム系キャラクター。アニメ本編ではアレンビーにラブだったりしたが、ゲームでは再現されていなかった。
●キリカ	グレンダイザー系のキャラクター。イマイチ地味なので、アニメで彼女のファンだったら使ってもいいかも、という程度か。
●クェス・パラヤ	『逆襲のシャア』のキャラクターで、αアジールのパイロット。映画と同様、ゲームでも強力なユニットなので、仲間にすべし。
●サイ・サイシー	Gガンダム系でネオチャイナのGF。愛機ドラゴンガンダムは弁髪も武器となるのだが、ゲーム中の武器には入っていなかった。
●ジョルジュ・ド・サンド	最初はDG細胞に侵された姿で登場。しかし、仲間にすると意外に使えるキャラクターなのである。育てたいところ。
●ゼクス・マーキス	ガンダムW系で、リリーナの兄。仮面をつけてゼクスを名乗るときと、仮面を外したミリアルドの姿とで、二度仲間になる。
●チボデー・クロケット	Gガンダム系の、ガンダムマックスターのパイロット。機体からわかるように、チボデーはもともとアメフト選手だ。
●張五飛	ガンダムW系パイロットで、地球に降下してきた。ゲームにはサリィがパイロットとして登場しないので、パートナー修正はナシ。
●デュオ・マックスウェル	こちらはヒルデがパイロットとして登場したので、しっかりパートナー修正もある。ガンダムデスサイズが搭乗機。
●トッド・ギネス	ショウで何度も説得しなくてはならないなど面倒なキャラクターだが、仲間にすれば強力なサーバインかズワァースが手に入る。
●トロワ・バートン	キャサリンが出てこないので、トロワはひとりで戦うしかない。とはいえ、もともとキャサリンはパイロットじゃないのだが。
●ナイーダ	一見松本零士系のキャラクターのようだが、じつはグレンダイザー系。覚える精神コマンドはなかなか魅力的なものが多い。
●ヒイロ・ユイ	ガンダムWの主人公。ウイングガンダムは武器も長短揃っているうえにMAP兵器もあり、さらに変形可能と万能なユニットだ。
●フォウ・ムラサメ	リアルロボット系なら説得を繰り返して仲間にすることができる。もちろんカミーユとはラブラブで、パートナー修正がかかる。
●プルツー	プルのクローンとして生まれた強化人間。ZZ系のキャラクターで、プルが仲間にいれば説得できる可能性がある。
●マーグ	ゴッドマーズ系キャラクターで、明神タケル（マーズ）の弟。本編では、女性ファンに絶大な人気を誇った。「鳥、鳥はどこ？」
●マシュマー・セロ	ガンダムZZ系でネオジオンのパイロット。ルートや条件によるが、キャラ・スーンとの二択で、シナリオ120で仲間になる。
●ミリアルド・ピースクラフト	ゼクスが仮面を脱いだ姿で、ゲームでのパラメーターはゼクスとまったく同じ。味方になったりまた離脱したりと、お忙しい人。
●リッシュ・グリスウェル	リアルロボット系女のライバル。老けて見えるが25歳。セレインに片思いでパートナー修正がかかるので、使ってもいいかも？
●ルクレツィア・ノイン	ゼクスの副官。彼にラブラブ状態で、パートナー修正もあるのだが、ノイン自体の能力がイマイチなので、あまり期待しないほうがいい。
●ロアン・デミトリッヒ	スパイ活動をしていたレイズナー系のキャラクター。仲間になってパイロットにできるが、あまり使う場がないような気も。
●ロザミア・バダム	サイコガンダムmkIIのパイロット。強化人間のため精神的に不安定で、アニメでは精神崩壊を起こして自滅してしまった。
●ロゼ	マーグの副官で、彼がいれば仲間にすることができる。理想的な精神コマンドを持っており、かなり使えるキャラクターだ。

Q タルい。効率的なレベルアップのさせかた、教えて。



⬆"努力"を持っているキャラクターは成長が早い。レベルが突出し過ぎないよう注意しよう。

A かったるさに満ちあふれた質問ですな。"効率的に"という言葉のとらえかたにもよるが、エースパイロットが敵のHPを削って、レベルの低いキャラクターがとどめを刺す、という方法が王道と言えるだろう。地道だが、最終的にはこれがいちばん効率がいい。オススメの手としては、修理のできるユニットに乗せ、HPの減った味方機を修理しまくる、という作戦。レベル差が大きいと、修理を2回行えばレベルアップするほど。これだけで、部隊トップレベルのキャラクターまで成長することも可能だ。ただし、レベルが低いキャラクターは、1回の修理で回復させられるHPの量も少ない点にだけは注意したほうがいい。あとは、やっぱりGB版『スパロボ大戦リンクバトラー』をやり込むことか。極端な話、『リンクバトラー』でレベルを99まで上げておけば、1話目からいきなりレベル99のキャラクターで戦えるのだ。ただし、敵とのレベル差はシナリオごとに自動的に調整されるので、極端にレベルが突出したキャラクターを数人だけ作っても、あまり意味がない。やはり自軍全体をまんべんなくレベルアップしていくのが賢い戦術といえるだろう。

Q どのユニットがいちばんいいわけ？



➡実弾系が使えるうえに、弾切れすることも少ない。使い勝手のいいユニットの代表格だ。

A いきなり球速150キロのストレートど真ん中、って感じの質問だなぁ。キャラクター間には微妙に強い弱いが存在するし、持っている精神コマンドの好みで使い分けるといいでしょ、ってことになるけど、ユニットはねぇ。やっぱりガンダム系じゃないッスか!? 出撃ユニットを全部ガンダムで揃えると、壮観だし魅力的だよね。ただ、自軍に15機も揃わないのが残念だけど。……なんて回答者の独断ですが、どうでしょう。それはさておき、ユニットは改造を重ねることで強くなるので、あとは特性によって自軍を編成するといいだろう。まずサイズで分け、斬り込み隊長としてSサイズのオーラバトラーやSPTを2～4機。ただし、宇宙戦になると、オーラバトラーは地形適応面で不利が出るので注意。あとはガンダム系を4～6機。Gガンダム系は改造なしでもレベルアップで武器が強くなるのでお得だし、ガンダムW系の5機は機体をMAXまで改造すれば、かなり強い新型機に変わるからオススメ。どちらも接近戦が得意なのは長所だ。そして、アムロやクワトロなど正統派(?)MSには遠距離攻撃での後方支援を任せたい。残りは、合体攻撃を持つダイナミック系スーパーロボット系を。なお、地上では飛行可能なユニットのほうが使い勝手がいいのは言うまでもない。

スーパーロボット大戦64

シナリオ解説



Scenario 81　キリマンジャロの嵐
スーパーロボット系男で、ライバル死亡時は、自機がスーパーアースゲインになる。また、スーパーロボット系女でアイシャを説得していない場合は自機がスイームルグSになるが、説得しているとマナミは出撃不可となる。リアルロボット系でフォウを3度説得していると、カミーユは途中からしか出撃できないが、ここでさらに説得すると、フォウが仲間になる。さらに、シナリオ19「悲しみのホンコンシティ」において、ドモンでアレンビーを説得していれば、ここでのドモンでの説得により、彼女が撤退して味方に加わる。

Scenario 82　アクシズからの使者
アーガマからネェル・アーガマへの乗り換えが行われ、百式はフルアーマー百式にパワーアップする。3ターン目、もしくは敵が残り6機以下になると、デュオの乗るデスサイズヘルが増援として登場する。敵の増援は、4ターン目もしくは敵初期部隊の全滅後と、最初の増援部隊を全滅させたあとの2回に渡って出現する。タケルが出撃していれば、敵部隊にいるマーグを説得できるが、会話のみで仲間にはならない。シロッコ隊の出現から4ターンが経過するか、残りが8機以下になると、アクシズ軍が現れてシナリオクリアーとなる。

Scenario 83　シロッコ立つ
最初の任務は、味方の中立部隊となっているハマーンとグワダンを戦域から脱出させること。いずれもHPが高いので、脱出ルートをふさぐ敵を排除していけば、撃墜されることはまずないはずだ。3ターン経過後か、敵初期部隊を全滅させると、バスクを含む敵増援が出現する。シナリオ72「月は地獄だ！」において月を制圧していればトーラスが、それ以外ではガトーとGP02Aが増援に加わっている。グワダンの脱出前にこの敵を全滅させるか、脱出後の敵の残存数が10機以下になると、さらにビルゴの増援が送り込まれる。

Scenario 84　共同戦線
ハマーンのキュベレイが自軍ユニットとして登場。敵に回すと厄介だが、味方となるとこれほど頼りになるパイロットもいない。敵のHPを削る役割として存分に働いてもらおう。このシナリオでは、マーグやロゼが再び敵として登場するので、こちらもタケルを出撃させること。過去にマーグを説得していれば、今回もタケルで説得できる。さらにタケルでマーグ機を倒すとマーグは生存、この時点でロゼが残っていれば、彼女も説得可能。また、スーパーロボット系なら、デュークフリードでナイーダを説得し、撤退させられる。

Scenario 85　銀河帝国軍先遣艦隊
νガンダムとガンダムZZが配備され、アーガマはネェル・アーガマに刷新。さらに、リアルロボット系男は搭乗機がアシュクリーフになる。これまでにナイーダを説得していれば、戦闘開始まえにメッセージが選択がある。ここで2番目を選ぶとデュークフリードが出撃不可になるが、1番目を選べばグレンダイザー（デュークフリード）とダブルスペイザー（ナイーダ）が味方増援として途中参戦する。タケルでマーグを説得済みなら、ここでも説得可能。マーグをタケルで撃破してもマーグは生存している。さらにロゼも説得できる。

Scenario 86　獣戦機基地　総攻撃
このシナリオでは、敵は10機以下になるたびに増援が現れ、最大14回までくり返される。クリアーに時間はかかるが、基地エリアへの敵の侵入だけを注意すれば、経験値や資金が稼げるのは嬉しい。スーパーロボット系なら、敵パイロットのキリカをデュークフリードとマリアの順で説得すると、彼女を仲間にできる。シナリオクリアー後のメッセージ選択で1を選ぶとシナリオ90「決死の突破作戦　前編」に、2ならシナリオ87「死闘！　ランタオ島大決戦　前編」、3だとシナリオ89「女帝ジャネラの人間狩り」へと進む。

Scenario 87　死闘！　ランタオ島大決戦　前編
ドモンが生身で出撃。やはり生身の東方不敗が、味方の中立部隊として戦ってくれる。デスアーミーを5機破壊すると、ドモンはゴッドガンダムに搭乗。東方不敗はマスターガンダムに乗り込むが、今度は自軍のユニットとしてプレイヤーが操ることができる。このシナリオでのイベントで、ドモンは石破天驚拳を習得する。気力を150まで上げないと使えない攻撃で、改造によってパワーアップすることはできないのだが、驚異的な破壊力は魅力的だ。すべての敵を破壊すると、東方不敗が撤退してシナリオクリアーとなる。

Scenario 88　死闘！　ランタオ島大決戦　後編
アレンビーが仲間にいる場合、彼女はいったん姿を消し、そして2ターン目か、敵が15機以下になると、バーサーカーアレンビーとなって出現する。彼女は5ターン目が終わると撤退してしまうが、これまでのシナリオで説得したことがあり、このシナリオでドモン→レインの順で説得すると、アレンビーは助かり、クリアー後に仲間となる。バーサーカーアレンビーがいなくなると出現するデビルガンダムは、ドモン以外が倒すか、ドモンとの交戦で撃破できないと、イベントが発生してシュバルツが死んでしまうので注意。

Scenario 89　女帝ジャネラの人間狩り
4ターン目の味方の到着までにちずるのバトルマリンが撃破されるとゲームオーバー。脆弱な機体なのでひたすら逃げまくろう。このとき、ジャネラ、キバ、ガロのいずれかがマップ上に残っていれば、ビッグシリウスが登場し、さらに敵の増援が現れる。6ターン目か、敵が6機以下になると、豹馬が登場、コン・バトラーVへの合体が可能となる。ジャネラは、HPが30パーセント以下になるか、ビッグシリウスの撃破で撤退するが、入れ替わるように増援が出現する。ビッグシリウスとワルキメデスは“幸運”を使って倒そう。

Scenario 90　決死の突破作戦　前編
コン・バトラーVに数々の新武器が追加され、ランタオ島に行っていない場合、ドモンが石破天驚拳を使えるようになる。味方全機が指定エリアに到達すればシナリオクリアーだが、任務完了までに10ターン以上かかると、このさきに進むシナリオが変わることになる。トッドをこれまでに2度説得していれば、3ターン目でサーバインとともに味方として登場。また、ガラリアが仲間で、かつマーベルの総撃破数が30以上なら、さらにシルキーも加わる。ただし、トッドが撃墜されてしまうと自軍に加えることはできなくなるので注意。

Scenario 91　決死の突破作戦　後編
クリアー条件は前編と同じだが、やはり10ターン以内に指定エリアに到達できないと、シナリオ93「それでもあきらめずに　前編」へ進むことになる。縦長でやや広めのマップなので､移動力の低いユニットが敵との交戦で足止めを食ってしまわないように気をつけよう。タケルが出撃していて、かつ過去のシナリオでロゼを説得していれば、マーグの生死に合わせて会話がある。その後、タケルでの説得が可能になり、これによってロゼは撤退。そしてシナリオクリアー後、ロゼが搭乗機であるゼーロンとともに仲間になる。

Scenario 92　ゆがむ宇宙
シナリオ90・91の、クリアーまでに要したターン数がいずれも10ターン以内であれば、このシナリオに進む。10ターンが経過すると自動的にシナリオ終了となるが、敵が刻印に侵入するとゲームオーバー。敵の初期部隊は、こちらを取り囲むように左右と下から出現するので、隊を分散させて積極的に敵を追撃するよりも、刻印の周りに自軍ユニットを配し、迎撃に徹したほうがよさそうだ。敵の増援部隊は2回登場するが、いずれも密集状態でこちらに接近してくるので、MAP兵器をうまく活用すれば、労せず倒すことができる。

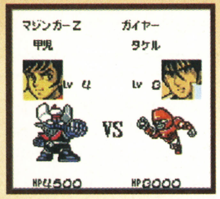
Scenario 93　それでもあきらめずに　前編
シナリオ90・91で設定ターン数を超過すると、このシナリオに進む。ゲイルが仲間にいる場合は彼が、いない場合はエイジが出撃不可となる。勝利条件は、8ターン以内に味方の全機を指定エリアに進入させることだが、敵を全滅させてもクリアーとなる。エリア進入によるクリアーを狙うなら、出撃ユニットは移動力の大きな10機程度に絞る、というのも手だ。さらに、移動速度が遅く集中砲火を受けやすい戦艦に気を配りたい。アーガマに“メガブースター”を装備させ、精神コマンドの“加速”を使って一気に逃げ込んでしまおう。

Scenario 94　それでもあきらめずに　後編
ゲイルか、もしくは彼が仲間になっていない場合はエイジの搭乗機にジュリアが乗り込み、彼女を刻印エリアまで連れていくことになる。エリア到着後、5ターンが経過すると、刻印が発動してシナリオクリアーとなる。敵が刻印エリアに侵入するとゲームオーバーとなってしまうので、刻印周辺に先行部隊を送り込み、侵入を阻止することを忘れないように。なお、敵の増援はなく初期部隊のみとの戦いとなるので、戦況に余裕があるようなら、ジュリアの刻印到着をわざと遅らせて、1機でも多く敵を撃破していくのもいい。

Scenario 95　勝利者のいない戦い
ゲッターロボGが真・ゲッターロボになり、トロワのヘビーアームズ改が戦線に復帰する。シナリオ開始から5ターンが経過、または敵が12機以下になる、リーブラに1パーセント以上のダメージを与える、もしくはトレーズ機の撃破で、イベントが発生。そして味方援軍としてヒイロ、ノインが、敵の増援としてミリアルドが到着。トレーズの死亡後にOZ軍は撤退し、ハマーン率いるアクシズ軍が現れるが、これが残り15機以下になると、プルが敵の増援で登場する。ミリアルドはノインで、プルはジュドーで説得可能となっている。

お役立ちQ&A＋資料集だ！ PART4

Q ゲームボーイとリンクして出るシナリオやパイロットを教えてくれ。



⬆リンクさせるには、まずGB版『リンクバトラー』がないとね。それと、64GBパックも必須です。

A 来ると思ったがやっぱり来たって感じのクエスチョン。シナリオのあいだのインターミッションでリンクさせれば、特別マップが現れ、それらキャラクターが出動する。出現マップはそのときのシナリオの状況で、地上か宇宙の2パターンがあるぞ。というわけで、N64版とGB版のいずれかにだけ登場するユニットとパイロットは表のとおり。

■GB版『リンクバトラー』とのリンクで出現するシナリオ一覧

※リンクさせたキャラクターによって、始まるシナリオが変化する。

シナリオ1	ガンダムF91出現シナリオ
シナリオ2	ゴーショーグン出現シナリオ
シナリオ3	ザンボット3出現シナリオ
シナリオ4	ガンダムF91、ゴーショーグン出現シナリオ
シナリオ5	ガンダムF91、ザンボット3出現シナリオ
シナリオ6	ゴーショーグン、ザンボット3出現シナリオ
シナリオ7	ガンダムF91、ゴーショーグン、ザンボット3出現シナリオ

■『スパロボ大戦64』にのみ登場するパイロット一覧

デューク・フリード
マリア・フリード
牧場ひかる
キリカ
ナイーダ
アークライト・ブルー
セレイン・メネス
ブラッド・スカイウィンド
マナミ・ハミル
エルリッヒ・シュターゼン
リッシュ・グリスウェル
カーツ・フォルネウス

■『スパロボ大戦64』にのみ登場するユニット一覧

グレンダイザー
スペイザー
真・ゲッター1、2、3
ウイングガンダムゼロ
アルトロンガンダム
ガンダムデスサイズヘル
ガンダムサンドロック改
ガンダムヘビーアームズ改
ソルデファー
アシュクリーフ
ノウルーズ
スヴァンヒルド
ラーズグリーズ
シグルーン
アースゲイン
スーパーアースゲイン
ヴァイローズ
スイームルグ
スイームルグS

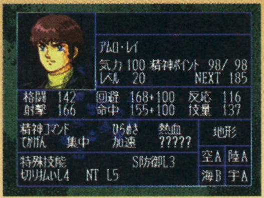
■『リンクバトラー』にのみ登場するパイロット

シーブック・アノー
セシリー・フェアチャイルド
北条慎吾(キリー・ギャグレイ、レミー島田)
神勝平(神江宇宙太、神北恵子)

■『リンクバトラー』にのみ登場するユニット

ガンダムF91
ビギナ・ギナ
ゴーショーグン
ザンボット3

Q 「ニュータイプレベルが2になった！」って言われるんですけど、そんなこと言われても……何なんですか、これ？　あと、"聖戦士レベル"とかも言われます。



⬆このレベルがくせ者。特殊能力のないキャラクターは、どうしても見劣りしてしまうのは否めないところだ。

A まあまあ、そんなに不信がらずに。それは、パイロットの持つ特殊能力のこと。このうち、"シールド防御"、"切り払い"、"底力"は、味方の場合パイロットの習得しているレベルを16で割った数値が、能力の発動率となる。なお、Gガンダム系ユニットの場合、パイロットの気力が130以上になるとスーパーモードが発動。パイロットの全能力値が10ポイント上昇し、使用可能な武器が追加されるのだ。同じく気力130で発動のV-MAXは、移動力が＋1、運動性＋20、限界＋100となり、ビームコートが加わる。ちなみに、どちらのモードも一度発動すれば、その後シナリオ内で気力が下がっても解除されることはない。

【ガンダム系】ニュータイプ(強化人間)レベルとパラメーター修正値

レベル	射程	回避率修正	命中補正
1	0	+10%	+10%
2	0	+14%	+14%
3	0	+18%	+18%
4	0	+21%	+21%
5	0	+24%	+24%
6	0	+26%	+26%
7	+1	+28%	+28%
8	+1	+29%	+29%
9	+1	+30%	+30%

【ダンバイン系】聖戦士レベルとパラメーター修正値

レベル	回避率修正	オーラバリア防御力
1	+10%	+200
2	+14%	+300
3	+18%	+400
4	+21%	+500
5	+24%	+600
6	+26%	+700
7	+28%	+800
8	+29%	+900
9	+30%	+1000

【ゴッドマーズ系】超能力レベルとパラメーター修正値

レベル	回避率修正	命中率補正
1	+10%	+10%
2	+14%	+14%
3	+18%	+18%
4	+21%	+21%
5	+24%	+24%
6	+26%	+26%
7	+28%	+28%
8	+29%	+29%
9	+30%	+30%

スーパーモード／明鏡止水発動時の攻撃力修正値

パイロットレベル	攻撃力
1～40	±0
41～44	+100
45～48	+200
49～52	+350
53～56	+500
57～60	+700
61～64	+900
65～68	+1100
69～72	+1400
73～76	+1700
77～80	+2000
81～99	+2500

Q 気力が上がらないんですけどー。



⬆攻撃を食らうことによっても気力は上昇するのだ。ザコ敵をうまく利用して、気力を溜めていこう。

A 気が抜けたような質問ですな。気力はダメージ量にも影響を与える重要な要素。強化パーツである"シャッフルの紋章"を装着している場合を除き、出撃時には100に設定されていて、敵を倒すなどすると上昇する。つまり、だんだん血が騒いで興奮してくるような状態なのだろう。スーパーロボット系には、けんかっ早いパイロットも多いし。また、パイロットの性格によっても気力の増減は異なってくる。気力の下限は50、上限は150で、この範囲を超えることはない。とくにスーパーロボット系には、ある程度の気力が上がらないと使えない武器もあるから、いかに気力を上げるかは戦いにおいて重要項目と言えるだろう。気力の増減と、その因果関係を表にまとめてみたぞ。

■気力の増減

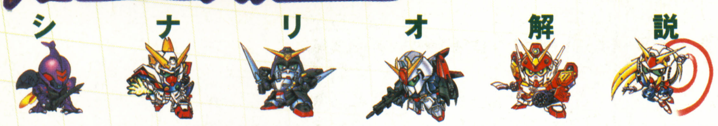
敵を倒したとき	倒したパイロット＋5／そのほかの味方パイロット＋1
精神コマンドによる増減	"気合"＋10／"脱力"－10／"激励"＋10
攻撃されてダメージを受けたとき	＋1(ただし、回避した場合は0)
補給を受けた(戦艦に搭載した)とき	－10
味方が倒されたとき	超強気のパイロット＋2／強気のパイロット＋1／普通のパイロット0／弱気のパイロット－1
イベントによる増減	イベント内容によって変化

Q とにかく勝てる方法を教えてください。

A これまたシンプルな質問を(笑)。常識的には、自軍の主力級パイロットのレベルを揃えつつ、使えるユニットの武器を集中的に強化。ターン制限のあるシナリオ以外では無理をせず、特定のユニットが集中砲火を食らわないように気をつけながら、じっくり敵を倒していく。レアな強化パーツを持っている敵は最優先で撃破。"努力"や"幸運"を使えるパイロットは、精神ポイントを残さないくらいの気持ちで使い、経験値や資金は無駄にしない……といったところか。しかし、それだけ注意しても、育てたパイロットが撃墜されることはある。そういうときには……やっぱりリ○ッ○か!?　『スパロボ大戦64』はカートリッジだから、再開するまでの時間も短い。ストレスなく○セ○ト戦術が使えるところはうれしいね！　攻撃前にセーブして、「あッ！」と思ったらZトリガー＋スタートボタンでリセット。スタートボタンだけを押したままにしてZトリガーを放せば、セーブ直前から再開できるぞ。

スーパーロボット大戦64

シナリオ解説



Scenario 96 地球圏制圧
敵初期部隊にいるズール皇帝機は、撃破すると本体が現れる。これを倒すと初期部隊はすべて撤退し、代わってアクシズ軍が出現する。ルーが出撃していれば、増援部隊にいるグレミーとのイベントが発生する。そして、これまでにプルを説得したことがあれば、このシナリオでもジュドーによる説得ができる。このときにグレミーがマップ上にいなければ説得は成功して、プルがキュベレイmkIIとともに仲間になってくれる。プルを倒すとチョバムアーマーが手に入るが、戦力を増強したいなら、先にグレミーを倒してしまおう。

Scenario 97 決戦宙域　前編
マシュマーのハンマハンマと、キャラのRジャジャが味方として登場。自軍のユニットがマップ中央のあたりに到達すると、敵の増援が出現する。あまりユニットを分散させず、密集隊形で移動したい。さらに、敵の残存数が10機以下になるとつぎの増援が到着する。ズール艦を撃破すると現れるズール本体は、タケル以外のパイロットが撃破すると、復活してくる。得られる資金も多いので、自軍に余力が残っていれば、わざとズールを復活させるというのも手だ。タケルでとどめを刺すと、ズールを完全に倒すことができる。

Scenario 98 決戦宙域　後編
プルが仲間にいる場合は、ジュドーでプルツーを説得できるが、ここでは会話のみ。ハマーンのキュベレイのHP残量が30パーセント以下になると、敵の初期部隊はすべて撤退する。だが、ただでさえ難敵であるハマーンなのに、ダミーを3体持っている。心して攻撃していこう。アクシズが軍撤退したあと、ジェイ・レンが登場する。HPが70パーセント以下になると"根性"を使ってくるうえに、回復能力もある。攻撃力も大きいので、一気に倒してしまいたい。シナリオクリアー後、五飛とアルトロンガンダムが仲間に加わる。

Scenario 99 野心
敵はアクシズ軍＋ガトーのMAノイエジールだが、敵中立部隊のプルクローンたちが意外に手強い。本隊よりもこちらを警戒したほうがいい。6ターン目か、アクシズ軍が12機以下になるとプルツーが再登場する。これまでにジュドーでプルツーを説得したことがあれば、ここでの説得でプルツーは戦線から撤退する。ガ・ゾウム隊は合体攻撃をくり出してくるので、1機でもいいから早めに倒しておきたい。ノイエジールのIフィールドはビーム兵器の威力を半減させるので、スーパーロボット系ユニットで倒すのがいいだろう。

Scenario 100 アクシズの攻防　前編
味方中立部隊にいるマシュマーとキャラは、シナリオ97「決戦宙域　前編」で撃破されていなければ、このシナリオでジュドーによって説得可能。ここでは会話のみだが、さきに説得したパイロットは、シナリオ120「シャアの反乱」で仲間に加わる。ふたりのあいだに、パイロットとしての絶対的な能力差はないので、ユニットの好みで選んでもいい。ちなみにキャラの乗るゲーマルクは射程の長いファンネルが魅力的だが、マシュマーのザクIIIも決して性能が劣るわけではない。グレミー隊が5機以下になると、増援が現れる。

Scenario 101 アクシズの攻防　中編
マップ上で細くなっている通路の2番目と3番目のそれぞれに進入した時点で、敵の増援が現れる。通路は狭いので、挟撃に注意しつつ、MAP兵器を持つユニットを有効に活用して撃破していこう。なお、敵ユニットは射程の長い攻撃を持つものばかりなので、これまでにプルツーを説得済みなら、ここでもジュドーでプルツーを説得できる。このときにグレミーが生き残っていれば、説得は成功してプルツーのクインマンサは爆発する。だが、すでにグレミーを倒してしまっていると、説得は失敗に終わるので、倒す順番には注意。

Scenario 102 アクシズの攻防　後編
ハマーン率いる敵初期部隊が15機以下になると、反乱を起こしたグレミーが敵の中立部隊として現れる。さらにアクシズ軍が残り13機以下になると、ガトーの部隊が敵の増援として到着。ただし、そのまえにハマーンを撃破していると、アクシズ軍は撤退してガトーは現れず、シナリオクリアーとなる。ハマーンの駆るキュベレイは、ダミーを5体持っている。ハマーンの能力は非常に高いので、ダミーを倒す際の反撃にも用心する必要がある。なお、ハマーンを倒すと、レアかつ強力な強化パーツ"ハロ"が手に入る。

Scenario 103 悪夢再来
懐かしいムゲ・ゾルバドス軍が久々に登場する。ギルドロームは、5ターン目で現れる増援を含めた敵部隊が12機以下になるか、HPが50パーセント以下になると、またしても精神攻撃をくり出してくる。集中砲火で一気に倒してしまうか、ゴッドガンダムやニューレイズナーで敵を倒して気力を上げ、早めに変身して精神攻撃に備えるといい。シナリオクリアー後のメッセージ選択では、"ムゲの宇宙へ行く"を選択するとシナリオ104「最後の咆哮」へ、"地球圏に残留する"を選ぶとシナリオ120「シャアの反乱」へと進む。

Scenario 104 最後の咆哮
デスガイヤーは、3ターン目で精神攻撃を使ってくる。強引に突っ込んで2ターン以内に倒すのも手だが、無理をせず"激励"や"気合"を使いつつ敵を倒し、気力を上げてから倒すことをおすすめする。また、デスガイヤーは撃破しても一度復活し、しかも復活直後には"ド根性"を使ってくるので、うかつに手を出さないほうがいい。なお、ムゲ帝王を倒してもアヴィ＝ルーが控えているので、精神コマンドは極力温存したい。アヴィエスレルムはHPが30パーセント以下で撤退する。うまく倒し、"超合金ニューZ"をゲットせよ。

Scenario 105 破滅への序曲
アムロがνガンダムに乗り換え、リアルロボット系男は搭乗機がアシュクリーフに、リアルロボット系女はラーズグリーズになる。スーパーロボット系では、シナリオ84「共同戦線」でナイーダを説得していれば、シナリオ開始前にメッセージ選択があるが、ここで1番目を選ぶとナイーダが仲間になる。しかし、2番目を選択すると、デュークフリードは出撃不能になる。敵が10機以下になると増援部隊が出現するが、タケルが出撃していれば、増援部隊にいるロゼを説得可能。説得後にロゼは撤退し、シナリオクリアー後に仲間に加わる。

Scenario 106 見えない明日
敵の初期部隊が15機以下になると増援が現れる。スーパーロボット系では、この中にキリカが乗るベガ獣ズメズメがいるが、デュークフリードが出撃していれば彼女を説得可能。そのあとで、さらにマリアに説得させると、キリカ機は爆発し、シナリオ終了後に仲間になる。トッドを過去に2度説得していれば、3ターン目にズワウスで味方増援として登場。ガラリアが仲間で、マーベルの撃墜総数が30機以上なら、シルキーが同乗している。ただし、トッド機がこのシナリオで倒されてしまうと、以後仲間にはできないので注意しよう。

Scenario 107 クスコ絶対防衛戦　前編
遺跡エリアへの敵の侵入を防ぐのは、さほど難しくはない。問題は、2度目の敵の増援部隊が出現後。勝利条件が変化し、その時点から5ターン以内に敵を全滅させなければならなくなるのだ。最初は遺跡エリアを丸く囲むような陣形で敵を迎撃する。2度目の増援はマップの左寄りに現れるので、撃ちもらした敵に注意しつつ、移動力の大きなユニットを活用して倒そう。敵にはHPの高いユニットが多いので、精神コマンドは惜しみなく使うように。また、射程の長い武器を持つユニットを優先的に出撃させるといいだろう。

Scenario 108 クスコ絶対防衛戦　後編
エイジのニューレイズナーと、ゲイルがいればグライムカイザルが出撃。さらにトレーズがトールギスIIに乗り、味方として登場する。10ターンが経過した時点で、敵が刻印エリアに侵入していなければ勝利となるので、"加速"などを使って少しでも早くユニットを刻印エリアに向かわせよう。3ターン目か敵の残存数が5機以下になると増援が到着し、このあと敵を10機以下に減らすと、さらに敵増援が出現する。防御に徹してターン数の経過を待つよりも、経験値と資金を稼ぐためにも、積極的に敵を倒したほうがいい。

Scenario 109 絶望と悲しみの拳　前編
ゲッターロボGが真・ゲッターロボと入れ換えになる。シナリオ開始直後は、ドモンと東方不敗は生身で戦うが、デスアーミーの攻撃はまず当たることがないので安心していい。敵を全滅させると増援部隊が到着し、同時にドモンと東方不敗はそれぞれゴッドガンダムとマスターガンダムに搭乗する。このシナリオでは東方不敗を味方として操作可能だが、できるだけ東方不敗では敵を倒さず、ドモンでとどめを刺すようにしたい。敵全滅後に、ドモンは石破天驚拳を習得、そして東方不敗が撤退してシナリオクリアーとなる。

Scenario 110 絶望と悲しみの拳　後編
アレンビーを出撃させると、アレンビーは撤退して姿を消す。この場合か、アレンビーを仲間にしていない状態で敵が12機以下になると、バーサーカーアレンビーが出現。アレンビーを説得したことがあればドモンで説得可能で、さらにレインで説得すると彼女は撤退。デビルガンダムは、ドモンが一撃で倒さないと、シュバルツの犠牲で撃破することになる。ただし、真・ゲッターを出撃させていれば彼を救える。シナリオ31「オペレーション・デイブレイク」の時点でOZに加入していれば、クリアー後に量産型νガンダムが手に入る。

「スパロボ大戦64」的極楽生活

アムロ、マジンガーZ、いきま〜す!!

『スパロボ大戦』のN64版かぁ……これでまた、何も叫ばないで“転用料”というおいしいギャラが入るぜ、ウッシッシ。PSばかりがヒットしちゃってて、ほかのハードも売れないと困るのよね。俺たちは印税とかじゃなくて、“一機種一回いくら”って計算だから、なるべくひとつの作品で、パソコンも含めていろんな機種に声が移植されたほうが、実入りはいいのだ!! ……あれ？ N64ってカートリッジだから、声は出ないの!? チェッ。そうそう、昔、まだゲームがカートリッジばかりで、登場人物も吹き出しの活字しか出なかった頃、自分のやったアニメのゲームで遊ぶときは、セリフをしゃべりながらやってたっけ。なんか、ゲームの中の自分のキャラクターがしゃべれないのはかわいそうに思えちゃって……家でゲームやるときまで仕事しなくてもいいのにな。それにしても、アムロ以外の俺のやったキャラクターって、なんで『スパロボ』シリーズに入れてくれないのかなぁ。『グロイザーX』の海阪譲とか、『グレンダイザー』のケインとか、『ビデオ戦士レザリオン』の香取敬とかさ……『鋼鉄ジーグ』なんて、“マグネモシリーズ”の復刻版まで買ったのに!! やっぱしバンダイの作品しか入れてもらえないのかなぁ〜。

それはともかく、毎回アムロで出演してるけど、平面的なゲームはどうも性に合わないんだよね。コックピットでロボット操縦するヒーローばっかしやってたからだろうか。ブリッジで作戦立てて命令するよりも、最前線で敵とやり合うほうが燃えちゃう。『スパロボ』も、戦闘シーンになったら3Dのコックピット画面になって、自分で戦えるといいのになぁ。でも、いろんなキャラクターで全部戦うのは大変かぁ。じゃあ、1ターンごとに遊べるようにして、「昨日はシャアをやったから、今日は兜甲児」なんてね。ゲームもすぐにDVD-ROMに移行するだろうから、容量とかは問題ないし、DCの『機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…』みたいなリアルなコックピットで、いろんなロボットを操って戦いたいなぁ。マジンガーZにフィンファンネル背負わせて、ビームサーベル持たせたりできたら、最高だね。パイロットはもちろんアムロでさ。そしたら、ブレストファイヤーを付けた真っ赤なライディーンに乗ったシャアにやられちゃったりして……。

ライダーマンの手、買います。1万円まで。

僕はねえ、ウチが厳しくて、おもちゃを買ってもらえない子供だったんですよ。だから、金持ちの友だちの家に行って、超合金をいじらせてもらうとか、そういう感じでしたね。記憶に残っているおもちゃって、幼稚園のころ、クリスマスにもらったバルタン星人のソフビ人形かなあ。それはもう手足がもげるまで遊びましたね。自分のお小遣いで初めて買ったのは、たしかライディーンのソフビ。でも、親に怒られるような気がして「拾った!」って言い張ってましたよ。

『ガンダム』は嫌いだったんですよ。ガンダムからアニメを見なくなっちゃった。ガンダムって、リアルな感じでやってるけど、しょせんオタクじゃねえか、なんて(笑)、当時は思ってましたから。いまは好きですけどね。でも、スーパーロボット系は好きでした。マジンガーZがいい。グレートマジンガーやグレンダイザーより、マジンガーZ。そういう、もともとのオリジナルが好きなんですよ。ジェットパイルダーよりホバーパイルダー、ダイアナンAよりアフロダイAっていう、ね。ゲッターロボも最初のがよかった。あ、知ってます？ マジンガーZの挿入歌で水木一郎さんが歌ってるんですけど、「♪吹かせアクセル、マジンゴー!」みたいな歌詞があるんですよ。なんだこりゃ、って思いましたね。で、2番か3番になると、「♪入れろギアだ、マジンゴー!」だって(笑)。愕然としましたね。マジンガーZってマニュアルシフトのクルマなのか〜、みたいな。これはひどい、原作の永井豪先生が見たらどう思うんだ! って思って作詞者を見たら“作詞:永井豪”だって(笑)。

『スパロボ大戦』シリーズはねえ、PSの『新スーパーロボット大戦』だったかな、それはやりましたよ。それでトライダーG7とかの主題歌を覚えましたもん。「♪俺は社長で小学生〜」っていうやつ。パイロットの名前が“竹尾ワッ太くん”っていうのも、強烈でしたね(笑)。アニメのヒロインだと、『エヴァンゲリオン』のアスカが好きだったな。

僕はねえ、乗り物系は弱いんで、ロボットにはなるべく乗りたくないですね。乗り込むようなのじゃなくて、ジャイアント・ロボとか鉄人28号みたいに、外から操縦するやつがいいですよ。

欲しいおもちゃですか？ なんだろうなあ。うーん……鎌ヌンチャクかな。いや、鎖鎌だ。安全な鎖鎌がいいです。で、ハイテクで、いろんなボタンがついてて、アタッチメントで鎌が長いタイプに交換できる。そうだ! ライダーマンの、あの“手”がほしいな。それで、アタッチメントに鎖鎌があればいいね。電動歯ブラシとかもついてたりしたら、便利だよね。値段？ うーん、出しても1万円までだね(笑)。(談)



Toru's Home
http://www.luvnet.com/peoples/pegasus/



大槻ケンヂ オフィシャルホームページ
http://www.kids.ne.jp/Kenji-Otsuki/

1 PROFILE
古谷徹



ふるや・とおる。声優。アニメファンには『巨人の星』の星飛雄馬役や『機動戦士ガンダム』のアムロ・レイ役として有名だが、それ以外でも『カーグラフィックTV』(TV朝日系)や『ベストフィッシング』(TV東京系)のナレーションなど、幅広く活躍中。最新の仕事や、多岐に渡る趣味などを公開しているHPを自身の手で作っているほどのパソコン通。

2 PROFILE
大槻ケンヂ



おおつき・けんぢ。'66年生まれ。ミュージシャン。'82年にバンド『筋肉少女帯』を結成、そのボーカルを担当。バンド活動以外でも、執筆などマルチなフィールドで活躍中。'99年12月31日、新宿ロフトにて、ライブ「大槻ちゃん祭り」を開催。17時開場／18時開演で、前売り4,500円、当日5,000円。チケットの問い合わせは03-5272-0282(新宿ロフト)まで。



Scenario 111 決戦！ 皇帝ズールとの対決！ 前編
おびただしい数の敵を相手にすることになるので、各機のHPの回復やENの残量にはつねに気を配りたい。また、非常に手強い敵はいないものの、HPの高いものが多いので、精神ポイントの残りにも注意。敵の初期部隊が残り10機以下になると最初の増援が、さらにそれが10機以下になると、再度増援が登場する。ズール艦を撃破すると皇帝ズール本体が出現するが、これはにせ者。それゆえか、さほど苦労せずに倒せるのだが、獲得できる資金が多いのはうれしいところ。ぜひ、精神コマンドの“幸運”をかけてから倒そう。

Scenario 112 決戦！ 皇帝ズールとの対決！ 後編
戦闘開始前に、ハマーンと共闘するかどうかを選ぶことに。協力を決めると、ハマーン率いるアクシズ軍が、2ターン目に味方中立部隊として出現。だが、これを断ると、銀河帝国軍の全滅後に、ハマーンたちが襲いかかってくる。共同戦線を敷いたほうが楽だが、資金と経験値優先ならハマーンと戦おう。ハマーンのHPが30パーセント以下になるとアクシズ軍は撤退。また、自軍にガトーがいて出撃していると、ハマーンの登場とともに撤退する。最後に出てくる敵ジェイ・レンは、HPが70パーセント以下になると“ド根性”を使ってくる。

Scenario 113 生と死の未来
3ターン目終了後か、敵が残り12機以下になると、ジェリド隊が増援として登場。ジェリドは、マウアー撃破時に“集中”＋“熱血”＋“必中”を使うので、彼女よりもさきに倒すこと。4ターン目か、敵の残りが15機以下で、五飛が敵中立部隊として出現。最後に現れるシロッコのジ・Oは“シャッフルの紋章”を持っているが、2ターン以内に倒せないと撤退してしまうので、一気に倒そう。シナリオ終了後、五飛とアルトロンガンダムが自軍に加わる。また、ガトーがいる場合は、シナリオ終了後にGP02とともに戦線離脱する。

Scenario 114 宇宙の渦
敵の中立部隊にいるガトーは、仲間だったかどうかで搭乗機が変わる。3ターン目のプレイヤーフェイズ終了後か、敵が17機以下、あるいは中立部隊が12機以下になると、カミーユ、クワトロ、ハマーン、シロッコが登場。敵の中立部隊が15機以下になると、グレミー隊が到着する。隊にいるプルは、ジュドーで説得できるが、グレミーを倒してからであれば説得は成功し、キュベレイmkⅡとともに仲間に加わる。なお、敵初期部隊のリーブラは破壊不能なので、手を出さないように。シナリオクリアー後、クワトロが艦を去る。

Scenario 115 ハマーンの影
コン・バトラーVのここまでの敵の撃破数が25機以上だと、ちずるの心臓弁膜症イベントが発生し、コン・バトラーVは出撃不能となる。敵が15機以下になるとキャラ・スーンらの増援が、さらにその後10機以下になると、グレミーらの増援がある。プルを仲間にしている場合は、2番目の増援部隊にいるプルツーをジュドーで説得できるが、ここでは会話のみ。シナリオクリアー後に、ガンダムエピオンとトールギスⅢのどちらかを入手できる。性能面で考えるなら、射程7のメガキャノンを持っているトールギスⅢがオススメ。

Scenario 116 駆り立てる野心
戦闘開始時のメッセージ選択で“ハマーンの出方を見る”を選ぶとハマーン軍は味方中立部隊だが、“両方を相手にする”だと敵の中立部隊となる。ハマーンは相変わらず手強いので、これまで敵に回して痛い目に遭ったというプレイヤーは、おとなしく最初の選択肢を選ぼう。グレミー軍の増援として現れるプルツーは、これまでに説得したことがあれば、ここでもジュドーで説得可能。グレミー機のHPが残り30パーセント以下になると、グレミーやプルツーは撤退。ハマーンが敵の場合、やはりHP30パーセント以下で撤退する。

Scenario 117 生命、散って
グレミー軍が10機以下になると、プルツーをはじめとする敵の増援が到着するが、これまでに2度プルツーを説得していれば、このシナリオでのジュドーによる説得で、搭乗機のクインマンサが爆発。シナリオクリアー後にプルツーは仲間になる。グレミー軍を全滅させるとハマーン軍の増援が出現するが、このときにガトーとキャラがマップ上にいると、一度撤退し、敵として再び登場する。なお、ハマーン撃破時にマシュマー、キャラ、イリア、ガトーは精神コマンドを使ってくる。彼らはハマーンよりもさきに倒してしまおう。

Scenario 118 醒めない悪夢
ギルドロームの乗るムゲ戦艦を撃破すると、ギルバウアーが出現。同時に、ギルドロームの精神攻撃によって、味方全機の気力が30ポイント減少してしまう。ただ、ギルバウアー以外にはこれといって強力なユニットはいないので、ゼイ・ファーなどを倒しながらじっくり気力を回復させていこう。シナリオクリアー後、ムゲの宇宙へ行くか地球圏へ残留するかの選択がある。ムゲ宇宙へ行くとシナリオ119「遥かなる賭け」へ、残留なら120「シャアの反乱」に進むが、それぞれのルートによって自軍の構成メンバーは変化する。

Scenario 119 遥かなる賭け
因縁深いムゲ本星での戦いだけに、ダンクーガは強制出撃となる。2ターン目にデスガイヤーの精神攻撃が行われ、パイロット全員の気力が30ダウンする。デスガイヤーは撃破しても一度復活するが、その際には“集中”と“ド根性”を使ってくる。ムゲ帝王は、HPの残りが50パーセント以下になると“ド根性”と“気合い”を使用。ムゲ城を倒すと出現するアヴィ=ルーは、HPが残り30パーセント以下になると撤退する。これでもシナリオクリアーとなるが、強化パーツ“超合金ニューZ”のゲットのためにもぜひ撃破しよう。

Scenario 120 シャアの反乱
5thルナは、4ターン目に必ず落下を開始する。5thルナへの味方機の進入よりも、落下開始後に撤退するレズン隊を1機でも多く撃破するよう心がけたほうがいい。4ターン目のプレイヤーフェイズ終了後に現れるシャアは、かなり手強い。ダミーを3体持っている点にも注意しよう。なお、シナリオ100「アクシズの攻防　前編」でマシュマーかキャラを説得していれば、さきに説得したほうが味方援軍として登場。シャアのHPが30パーセント以下になるか、これを撃破すると、すべての敵は撤退してシナリオクリアーとなる。

Scenario 121 恐怖！ デビルアクシズ始動！ 前編
ムゲ宇宙組と地球残留チームがこのシナリオで合流する。シャアはHPが30パーセント以下になると撤退するが、強化パーツの“Iフィールドバリア”を持っているので、なんとかして撃破したい。敵の初期部隊と最初の増援部隊のすべてを全滅させると、さらに敵の増援が現れるが、同時にマグアナック隊が味方の中立部隊として登場する。このとき、シナリオ44「混沌の宇宙圏」において、キラルをドモンで倒していれば、援軍のなかに彼が加わっている。さらに、キラルがシナリオ終了時に生き残っていれば、仲間となる。

Scenario 122 恐怖！ デビルアクシズ始動！ 後編
銀鈴が出撃していると、村雨が死亡するイベントがある。ビグザム、サイコガンダムmkⅡといった強力なユニットは、Iフィールドを持っているため、ビーム兵器は威力を減少させられてしまう。実弾系の武器やスーパーロボット系の接近攻撃を効果的に使っていこう。マップ上方にある部屋へ味方機が侵入すると、ウォンの乗るデビルガンダムが出現する。これを撃破すると、べつの形態にチェンジして復活する。なお、デビルガンダムの持つ武器の最大射程は6なので、これより遠くから攻撃できる武器を使ってHPを削るといい。

Scenario 123 絶叫の宇宙
シナリオクリアー優先なら、ラー・カイラムのアクシズ到達後2ターン以内、つまりアクシズ分断イベント発生まえに、アムロでシャアを倒そう。シャアのサザビーはダミーを7体持っているので注意。このときにクェスが生き残っていれば、クリアー後に仲間となる。アムロ以外がシャアを倒したり、アクシズ分断イベント発生時にシャアが生きていると、敵の全滅が勝利条件となる。ラー・カイラムのアクシズ到達まえにアムロがシャアを撃破した場合は、シャアは脱出。アクシズの分断後だと、シャアの死亡イベントが発生する。

Scenario 124 未来をこの手に
銀河の意志を伝えるというアル=イー=クイスの3人が、最後の敵として立ちはだかる。戦闘開始直後と復活時に、それぞれの気力が30ポイント上昇して、攻撃力や防御力が上がるのがツラい。さらに3人以外の敵がいないので、味方パイロットの気力がほとんど上がらない。“気合”や“激励”を惜しみなく、もしあれば“脱力”も使っていこう。HP回復能力を持っているので、集中攻撃で一気にケリをつけよう。敵の3体は一度だけ復活するが、二度目はない。これを倒せば、長かった戦いもいよいよ終わりを告げる。

「スパロボ大戦64」的極楽生活

オレとLDと大人買いの日々

『スパロボ大戦64』の原稿を、と頼まれて、さて何を書こうかと考えつつふと横を見ると、ぎっしりと棚に収まったレーザーディスク(LD)が目に入る。一時期、むやみやたらに買いまくったせいなんだけど、いくらかかったかを考えるなんてとんでもない。"世界一周競馬の旅"なんて簡単にできちゃうくらいの数字がはじき出されちゃうだろうから、とてもじゃないけど計算できない。

「これまで見たなかでのベストアニメは？」と聞かれたら「『母をたずねて三千里』です。フィオリーナ最高！」と喜んで答えちゃうオールドタイプの日本型アニメオタクなんだけど、ハイティーンの頃になくてはならなかった日本サンライズ(現・サンライズ)のLDも山のようにある。

応援馬ヒシアマゾンが2着入線しつつも7着に降着となった、'96年11月10日のエリザベス女王杯。失意に打ちひしがれたオレをなぐさめてくれるのはこれしかない、と思って買ったのが『聖戦士ダンバイン』の上下巻LD-BOX。リアルタイムでTV放送を見ていた当時は「舞台が現実世界に移ってヘンになった」といぶかしんでいたが、改めてじっくり見てみれば、バイストン・ウェルだけで物語が完結しちゃってたらこんなにフックのある話にはならなかったんだと納得。

放映時は盛り上がらなかったけど『機甲界ガリアン』も大好きで、以前タカラから発売された未発売プラモデル付きのLD-BOXを中古店で買い、のちに再販されたOVA入りバージョンも買った。いいのだいいのだ。ダブろうとなんだろうとガリアンなら許す。大人だし。

『六神合体ゴッドマーズ』は、オレ自身が好きとかいうより、当時の女の子ファンの盛り上がりがすさまじかった。劇場版を作ってもらいたいがために署名運動をやって、それを実現させちゃったりとか。そんな経緯を思い出してCSの再放送を見れば、つい「♪マァァァズ、マァァァグ……」とエンディングのサビを口ずさんだり。

『無敵鋼人ダイターン3』は、関東での再放送中にスポンサーのクローバーが倒産しちゃって放映打ち切りになっちゃっただけに、LDが出たときは大喜びで発売日に買いにいったもんね。

あとは『伝説巨神イデオン』とか『戦闘メカザブングル』とか『装甲騎兵ボトムズ』とか『太陽の牙ダグラム』とか『超力ロボガラット』とか……あ、もちろん『無敵超人ザンボット3』もある。買わないわけないっつーか、うまくノセられただけっつーか。しかしなんで『無敵ロボトライダーG7』のLDは出ないんでしょ。『ラ・セーヌの星』も、出たら即買いするんだけどなあ。大人だから。

ああ、またむやみにLD買いまくりたいぜ。



成沢大輔のゲーム仁義
成沢大輔・著／寺島令子・絵 双葉社刊 1,300円(税抜)

ミクロマン改造してガンダム作ってました

いちばん最初の超合金がマジンガーZだったんだよね。持ってたよー。いまだとお宝状態で、何万円もするらしいけど、オレの場合、マジンガーの腕パーツが最初からアイアンカッター状態だったのが気に入らなくて、オノ部分を切り落としちゃった。しかも紺の成形色だったので、艶消し黒で塗っちゃって。これじゃ価値ナシ、だな。

次に買ったのは超合金ダンガードA。『スパロボ大戦64』には出てこないんだけどね。なんたって身長200メートルの惑星ロボだから、敵の攻撃当たりやすいだろうな～。ロボットなのにLLサイズ！　写真を撮ったりして遊んでました。

そのあとは、やっぱりガンダム。でも'79年の本放送当時はおもちゃがなかなか出なかったから、ミクロマンのフードマンを改造してガンダム作ってました。うまく出来たよ。なんせ小学生の頃から、田宮の戦車兵改造してハカイダーとか作ってたからね。ハイパーバズーカとガンダムシールドも作ったし、バックパックはプラバンを箱組みして。ビームサーベルはランナーから。あとはエポパテ盛って、削って磨いて、っていう世界。

その後に、クローバーって会社からすっげえ出来の悪いガンダムのおもちゃが出たんだよね。Gパーツが、レゴブロック並みっていうか、それ以下なんだもん。当時『ガンダム』が打ち切りになっちゃうっていう話が伝わってきて、なんとか支援しようと無理やり買ったッスよ。く～、泣けますな。そうそう、コアファイターも買ったなあ。設定と全然違う変形がステキだったね。コアブロックっていっても、ただの箱型になるだけでさ。あれはどういうふうに遊べばいいおもちゃだったのか、全然わかんないね。これらもいまじゃ、箱付き欠品なしだとけっこうなお値段になるんだとか。でも、オレが実家出てから、おかんが勝手に捨ててしまったんよ。GUNDAM CENTURYとかアニメックやらアニメージュの創刊号だの、かなりいいものもあったんだけどなー。くそー。

それからは、おびただしい数のガンプラを買いました。もう大学生だったけどね。ドムの目にムギ球仕込んで光らせたり、ホワイトベースをわざとドイツ海軍の幾何学パターン迷彩に塗ったりと、楽しい日々でした。ガシャポンなんて、もちろん箱買い。いま考えると、"大人買い"の先取りでしたな。

2年くらい前から、インターメカニカっていう会社が、ドイツ軍のジープとも言えるキューベルワーゲンというクルマをレプリカで作って売ってるんだよね。鋼管フレームにFRPのボディで、ワーゲンビートルのエンジンで動いて、お値段は490万円。そんでもってドイツじゃ、Fw190っていうレシプロ戦闘機の、ちゃんと飛べるレプリカを49万8000ドルで売ってるんだよ。こんな感じで、やっぱり戦車をレプリカしてもらいたい。ティーガーII型戦車、ズバリ3000万円でどうか。レプリカの戦車で渋谷とか走ると、かなりクールだよね。でも燃費は悪いだろうな。1キロ走るのに何リットル、っていう世界だし。って、そういう問題じゃないか。



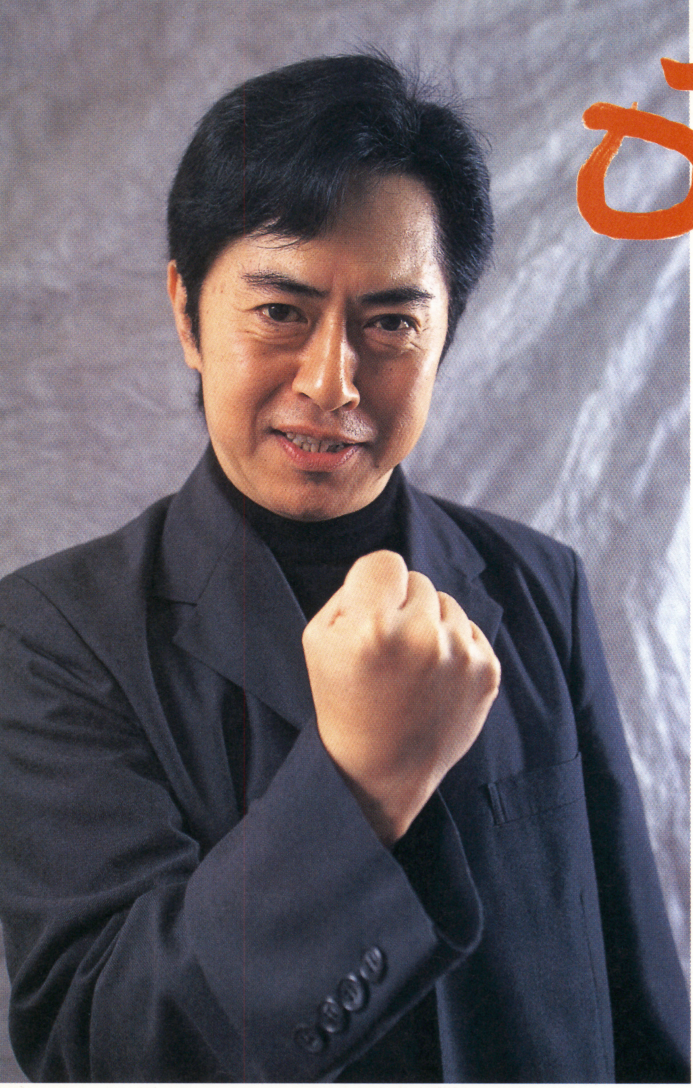
PROFILE ③ **成沢大輔**

なりさわ・だいすけ。'65年生まれ。編集プロダクション「CB's PROJECT」代表取締役。"ダビスタ伝道師"と呼ばれているが、アニメに対してのこだわりも相当なもの。『ガンダム』シリーズがやっぱりファーストだけ、そのあとのやつはオレは認めん！と言い切るほどのこだわりを持つ。近著に『成沢大輔のゲーム仁義』(双葉社)など。

PROFILE ④ **鈴木ドイツ**



すずき・どいつ。'61年6月23日生まれ。13歳で『宇宙戦艦ヤマト』を、18歳で『機動戦士ガンダム』を、34歳で『新世紀エヴァンゲリオン』を見てたまげる。現在、ファミ通PS「ゲーム第三帝国Q&A」総統、週刊ファミ通「WEEKLY ガンダムパワー!!」主筆。専門分野は、戦争、ロボットアニメ、日本戦国時代など激しい偏りあり。



OTAKEBI 64!!

水木一郎SPECIALインタビュー

キミはアニキを知っているか！　誰よりも多くアニメや特撮番組の主題歌を歌い、夢の1000曲ライブを成功させた、燃えるハートを持つ男、それが水木一郎アニキなんだ！　アニキはアニメばかりじゃない、女のコも好きだ！じゃなくて！　じつはゲームも大好きなのだ!!　『スパロボ大戦64』だって、アニキは熱くプレイしていたぞ！

（'99年11月25日、編集部にてインタビュー／聞き手：鈴木ドイツ／文責：編集部）

——今年の"24時間1000曲ライブ"（※注1）ですが、これはすべて水木さんの持ち歌を歌われたんですか？

水木　ええ、レコーディングした楽曲だけじゃなくて、CMソングやコンサートで歌った歌なんかを含めて**1000曲です**。

——やはりいちばんキツかったのは、肉体的な部分でしたか？

水木　そうですね……最初は声がダメになると思ったんですが、声は不思議にも大丈夫だったんです。『LOVE LOVE あいしてる』（※注2）に出演したときに聞いたんですけど、吉田拓郎さんも24時間ライブをやったときに、最初は抑えようかと思ったそうなんですよ。ところが、テンション上がってるから抑えられない（笑）。変に抑えようと思って歌うとダメになる、っていうアドバイスを受けたんで、「とにかく気持ちよく歌おう、途中でダメになったらしょうがない」って思ったんです。これは挑戦なんだから、やろうとしたことにこそ意義がある、と。でも、大勢の人たちの中で歌ってると、どうしても頑張んなきゃいけないと思うから、**アドレナリン出っぱなし**でしたね。

——1000曲歌うというのは、やっぱり長かったですか？

水木　ジャストの曲数になるとみんなが拍手するから、「何曲目？」って聞くと「300！」「……ええ～、まだ300なのぉ!?」って感じで（笑）。でも、構成の関係で、800何十曲目から**100曲くらいを連続で歌う**、っていうのがあったんですよ。しかも激しい曲ばかりだったんで、「ダメだろう」って思ってたんだけど、その部分が始まってみたら、普通のライブぐらいの早さで終わっちゃったんですよ。それで、「これは最後まで**絶対いける！**」と。

——1000曲歌い終わったときは、どうでしたか？　歌い足りなかった？

水木　そうですね、「もう歌うのやだ」とは思わなかったな。残り30曲くらいのときには、「こんなに苦労したのに、もうそれくらいしかないのか」っていう気持ちもあったし。でも、自分ひとりで成し遂げたわけじゃないんですから。「**最後までみんなで**やれたよ!!」っていう、大勢の人たちの協力でやりとげることができた達成感のほうが、うれしかったですね。

——もし「また1000曲ライブをやってほしい」と言われたら、やります？

水木　いやぁ……（小声で）やんない（笑）。今度やったら、「24時間ってこんなに長いのか」っていう気持ちを強く感じる気がするんですよ。それに、一回やってるだけに、怖さもある。たぶん、100曲くらいで声が出なくなるんじゃないかな。

——1000曲ライブには、どんな世代の観客が来ていたんですか？

水木　3世代に渡ってましたよ。30代の親子連れが目立ったけど、それよりうえの年代とか、ちっちゃい子もけっこういましたし。

——30～40代だと、ちょうど小学生くらいのときに見てたアニメのうち、そのどれかの主題歌を水木さんが歌ってた、っていう感じなんでしょうね。

水木　もう、**刷り込み**みたいなものかもね（笑）。フジテレビの『快進撃TVうたえモン』（※注3）でアニメの主題歌を年代別に集計したら、どの年代でも必ず僕が出てきたらしくて（笑）。同じように『おかあさんといっしょ』の歌を調べてみたら、そこにも僕がいた（笑）。それで「この人は本物なんだ、じゃあ**1000曲ライブをやりましょう！**」ってことになったんです。

——『快進撃TVうたえモン』はおもしろかったですよね。とくに水木さんと今田耕治さんとの掛け合いが非常におもしろくて。

水木　僕は自然に振る舞ってるんですけどね（笑）。今田君とか、もうちょっと年上になると、関根勤君なんかもすごく喜んじゃってますから。関根君といえば、小堺一機君とやってるラジオ番組（※注4）が**"オタケビ"のルーツ**なんですよ。彼らが僕をラジオのネタとして使ってくれて、それがきっかけでゲストとして呼ばれたんですけど、そこから話が広がって「"オタケビ"っていうアルバムを出そう」っていうことになったんです。今度はすごいアルバムを3枚連続して出しますよ。まず、12月1日にコロムビアから51曲入りのベスト盤『兄尊』が出ますけど、これは1000曲ライブで初めて僕のことを知った人とかが聞いてもわかるような選曲になっています。つぎが、12月17日にポニーキャニオンから出る『Golden Rules』。これに付いてる8cmCDには、"クラブ風オタケビ"の『**水木一郎オタケビMIX**』が入ってる（笑）。

——それは何なんですか？（笑）

水木　さあ？（笑）　僕はオタケビを録っただけなんですよ。まだ聞いてないんだけど、音楽に合わせて「**ブロ、ブロ、ブロロロローッ！**」みたいにオタケビをスクラッチさせてたりとか（笑）。自分でも楽しみにしてます。3枚目は、来年の1月26日にパイオニアLDCから出る『プライベート－A song of love for you』っていうオリジナルソング集。これには、けっこういい歌とかおもしろい歌が入っててるんですよ。3枚それぞれに、おもしろさとよさがあるんで、ぜひ全部聴いてほしいなぁ。

——最近は『快進撃TVうたえモン』の影響もあって、ファンからも"アニキ"って呼ばれることが多いと思いますが、水木さんとしてはどんな気持ちですか？

水木　関根君たちは最初から「**アニキ、アニキ**」って呼んでましたから、

※注1：後述する『快進撃TVうたえモン』の「水木一郎世界征服計画コーナー」から企画が生まれ、'99年8月30・31日の両日に実現。河口ステラシアターにて行われたこのライブコンサートで、アニキはアンコールを含めて1001曲を見事に歌いきったのだ。

※注2：KinKi Kidsと吉田拓郎が司会を務める音楽バラエティー番組。全国フジテレビ系列で、毎週土曜日23時半から放送中。アニキは'99年8月14日（第136回）の放送で、今田耕治氏とともに出演。ちなみに、アニキが登場した回の視聴率は、前後4週間で最高の数字を記録した。

“アニキ歴”はけっこう長いんです(笑)。でも、いいもんですよ、いつまでも元気がある感じで。

——それに、TVの影響で、いままで水木さんを知らなかったような女子高生とかも……。

水木　そう!(笑)　20年くらいまえに『キャプテンハーロック』を歌ってた頃は、ファンのほとんどが**女子高生**だったのに、それからピタッといなくなってね(笑)。ところがいま、その当時は生まれてなかったような子たちが「キャ〜　」って言ってくれて(笑)。でも、ジャニーズ系のおかげじゃないですか。『LOVE LOVE あいしてる』に出演したのもそうだけど、ときどき番組の中で僕の写真と名前をポンと出してくれたり。ほかにも、ジャニーズJr.の嵐が、僕の『変身忍者・嵐』を歌ってくれたりしてますからね。ビックリしちゃうのは、たまにものすごい風貌の女の子がいるじゃないですか。顔は真っ黒で目の周りと唇だけ真っ白、っていう女子高生とか、むちゃくちゃ派手なおねえちゃんとか。でも、外見はそうでも**心は違うんだな、心は**(笑)。すごく素直でかわいい。たとえば、喫茶店とかでそういう子がいて、僕のほうはちょっと遠慮しちゃって、彼女から離れた場所に座ってると、「応援してます、頑張ってください! 私たちの学校にもファンがいっぱいいるんです!」って声をかけてくれたりね。

——中身っていうのは大切ですねぇ(笑)。

水木　外見で人を判断しちゃいけません(笑)。……そうそう、外見っていえば、今年の夏に聖飢魔IIのライブに行たんですけど、その中にデーモン小暮のコスプレをしている女の子がいたんですよ。**上半身サスペンダーだけ**、という。

——おお、それはいいですね(笑)。

水木　その子がノッてきて、ガーッて手を上げたりすると、やっぱりこう……気になるじゃないですか(笑)。僕のライブなんて、コスプレしてる人は来るけど、**マジンガーZ**とかそんなんばっかり(笑)。ましてや男だからねぇ。そういう恰好した女の子のファンがいると、彼らも演奏してて楽しいだろうな、なんて(笑)。

——今度の水木さんのライブには、女性ファンはサスペンダーで来るように、と(笑)。

水木　そうなったら、ライブ見に来る?(笑)

——もちろん(笑)。

水木　そういう恰好の人は、入場料無料ってことにしようか(笑)。

——逆にお金払いたいですよね、サスペンダーにお札はさんだりして(笑)。

水木　それ、いいねぇ(笑)。でも、**ほんとにいいよね**(笑)。

——……アニメソングを歌ってらっしゃること、ちょっとだけ後悔してませんか?(笑)

水木　うーん、僕も衣装がおもしろいとか変わってるとかいろいろ言われてるから、そういう子を集めるためにも、**思い切ってサスペンダー姿に挑戦**してみようかな(笑)。

——今後の水木一郎はそういう方向で展開していく、ということですね(笑)。

水木　絶対無理だと思うけどね(笑)。

——話は変わりますが、水木さんご自身はテレビゲームで遊ばれるんですか?

水木　**私はもう、ゲーマーですから**。

——『スパロボ大戦』シリーズも当然プレイしてるんですか?

水木　もちろん。『スパロボ大戦64』ではね、**主役を“アニキ”って名前に**してます(笑)。

——当然、スーパーロボット系の男ですよね?(笑)

水木　そう(笑)。文字で見ると、意外といいんですよ。みんながしゃべるときに……。

——「アニキはどう思う?」と(笑)。

水木　カタカナだし、すごくマッチしてるんだよね(笑)。だから、自分が主人公になりきっちゃう。「こんな後ろにいちゃだめだ、**前線に出てみんなを守らないと!**」みたいな。でも、武器の名前が読めなくて困るんだよね。だから、攻撃するときにも「なんとか拳!」って、自分で勝手に名前をつけて**叫んだり**して。

——実際に叫ぶんですか?

水木　叫ぶと、気合いが入るんですよ。そうするとね、不思議なことにクリティカルヒットになる。しかも、**ちゃんと正座**してますから(笑)。

——それは重要ですね。正座じゃないと、魂こもらない気がします(笑)。

水木　それと、『スパロボ大戦64』はしゃべらないのが逆にいいよね。声優さんがしゃべってくれるのもいいんだけど、「日輪の……」なんていうのを何回も聞かされると、「もうこいつ出すのやめよう」ってなっちゃう(笑)。でも、N64版なら出てくるキャラクターの**セリフを全部自分でしゃべれる**からね。

——主人公が“アニキ”で、それに水木さんが声をあてて、っていうのも豪華ですね(笑)。

水木　(ちょっと甲高い声で)「**……なのよ!**」って、女の子まで演じちゃったりして(笑)。……あんまり人に見られたくない姿なんだけどね(笑)。

※注3:'99年1月〜'99年9月、フジテレビ系列で放送。アニメ、CM、テレビドラマの主題歌などを新旧織り混ぜ、ランキング形式で紹介していくバラエティー番組。これへの出演をきっかけに、アニキは全国区で大ブレイク。

※注4:TBSラジオで毎週水曜深夜1時から放送中の「水曜Up's コサキンDEワァオ!!」。番組内で紹介されたアニキの歌『ぼくらのバロム1』のオタケビの部分が関根・小堺両氏のツボにハマり、ついにはアニキをゲストとして番組に呼んでしまった、という経緯があった。

※注5:アニキが城主を務めるHP。URLはこのページの右上を参照。HP作成の話が持ち上がったときに、アニキがたまたま『信長の野望』で遊んでいたため、このような名前がつけられたのだとか。

——ぜひ見てみたいですね(笑)。それでは最後になりますが、いま『スパロボ大戦64』を遊んでいるプレイヤーにメッセージをお願いします。

水木　僕のHP「水木城」(*注5)に、『スパロボ大戦64』の秘技を書き込んで、僕に教えてください(笑)。まだ10話しかプレイしてないんですけど、それぞれが好きなキャラクターを思い入れを持って育てていくのは、楽しいですよね。それと、すごく熱いゲームなんで、スピリッツを感じつつ、**僕のように叫びながら**(笑)、その熱さでやるといいんじゃないかな、って思います。**増援がいくら出て来ようが、くじけずに!**



水木一郎HP「水木城」

http://www.generalworks.com/friend/mizuki/

PRESENT

アニキの魂がこもったサイン色紙を5名のかたにプレゼント。この色紙をテレビの横に置いて、気合いとともに叫べば、クリティカルヒット間違いなし!　欲しい人は、いますぐ135ページを見て応募しよう。コメント欄には、アニキへの熱いメッセージをぜひ添えてくれ。64+編集部が責任を持ってアニキに伝えるぜ!!



PROFILE

水木一郎プロフィール　●東京都生まれ。'68年「君にささげる僕の歌」で歌手デビュー。'71年のTVアニメ『原始少年リュウ』の主題歌を皮切りに、以後TVアニメや特撮もの、映画の主題歌を数多く歌う。'87年に「水木一郎ヴォーカルスクール」を設立し、後進の指導にも情熱的に取り組んでいる。2001年にはアニメソングを歌いはじめてから30周年を迎えるが、いまも熱き血潮を燃やしている熱血派。代表曲は『マジンガーZ』、『グレートマジンガー』など多数。



悪魔城ドラキュラ黙示録外伝

コナミ
1999年12月25日発売
価格 7,800円(税別)

スリルを求めて悪魔城へ行こう!

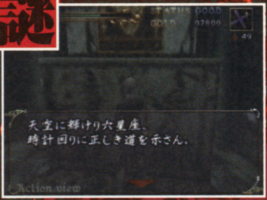
悪魔城はそんじょそこいらの場所とは違います。冒険者を惑わすかずかずの謎、残虐で卑劣な罠、身の毛もよだつモンスター、ありとあらゆる困難が待ちかまえています。腕っぷしが強いことはもちろんですが、知力にも長けていないといけません。難攻不落の悪魔城を制覇するのは極めて難しいと申せましょう。そこで、『悪魔レノンの悪魔城ミステリーガイド』があなたのお役に立ちます。ステージのマップはもちろんのこと、冒険者が足元をすくわれやすい場所には親切な解説つき。さらにサービスといたしまして、各ステージのボスの倒しかたまで網羅いたしました。それでは冒険者のみなさま、気をつけて行ってらっしゃいませ。悪魔城でご用の際は、悪魔レノンをご贔屓に。



ドラキュラ伯爵が復活いたしまして、悪魔城は大賑わいでございます。
ドラキュラ退治にと大勢の冒険者が押しかけ、ありがたいことに私の商売も大繁盛。
このたび、日頃のご愛顧に応えるべく、悪魔城攻略の案内書を作成いたしました。
今回は上巻として、濃霧の湖から悪魔城の遺跡塔までを載せております。
ドラキュラに刃向かうようなまねに不信を抱く方もいらっしゃるとは思いますが、
裏切りは悪魔の専売特許ですからご心配なく。
より多くの方がドラキュラ伯爵にお目にかかれることを祈っております。

悪魔レノン　プロフィール
悪魔城内でセールス業を営む悪魔。ローストビーフ、浄化石、万能治療薬、カード類など豊富な品を取り揃えて冒険者を待ち受けている。

謎にハラハラ



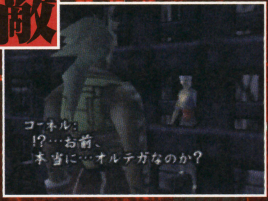
←開かない扉、意味ありげなスイッチ、思わせぶりなメッセージ。すべての謎を解けますかな。

罠にヒヤヒヤ



←崩れる道はほんの序の口。ほかにもギロチン、回転ノコギリといろいろ揃っております。

敵にドキドキ



←おなじみのスケルトン・ウォリアーからボスまで、さまざまな敵が待ちかまえています。

悪魔レノンの［祝ドラキュラ復活記念］

悪魔城ミステリーガイド 上

1844年度版

協賛:東方正教会・ドラキュラ被害者の会・悪魔城周辺の村からなる吸血鬼退治連合組合

⚠ このガイドによって死亡した場合、当方は一切の責任を負いませんのであしからず。

～今月の訪問者～

今月、私が出会ったのは、獣人の里在住のコーネルさん。なんと不幸なことに、妹のエイダさんをドラキュラの配下のものにさらわれてしまったそうです。今回は、コーネルさんの戦いっぷりを参考にしながら、悪魔城の攻略をしていきたいと思います。



人狼の戦士 コーネルさん

コーネルさんの特技



人狼への変身

変身前　変身後

コーネルさんはジュエルを手に入れることで、人狼へと変身できます。人狼は戦闘力がアップして便利なのですが、変身の解除ができないことやサブウエポンが使えないなどの問題もあります。これは私見ですが、人狼への変身はボスなどの強敵と戦う場合に限定すべきでしょう。

変身後の特徴
攻撃力: 通常時の1.5倍
消費ジュエル: 1秒間に1個
最大変身時間: 1分39秒

悪魔城の歩きかた

移動の注意

歩く・走る



狭い道を進むときは、Rボタンで視点を進行方向に向けると歩きやすくなります。視点が"Auto"になって歩きにくい場所は、"Action View"に変更しましょう。また、走って止まるという動作をすると、足元が滑ります。細い道や崖の付近での急停止は注意してくださいませ。

ジャンプ



溝をジャンプで渡るときは、"歩く・走る"と同じように、視点を進行方向に向けるといいでしょう。サイドステップは飛び道具を使用する敵の攻撃をかわすときに有効です。剣や斧などの武器はジャンプ、飛び道具はサイドステップで回避するといいでしょう。

つかむ



つかまることでいちばん重要なのは、Aボタンを離さないことです。これを心がければ落下死は減るでしょう。また、高台を移動する場合、Aボタンを押したまま歩くとよろしいかと。万一足を踏み外しても、足場の縁につかまることができ、下に落ちるのを防ぐことができます。

しゃがむ・スライディング



頭上の障害物を避けるときは、しゃがむことでやり過ごしましょう。ただし、走っている途中でしゃがむ動作をするとスライディングになります。攻撃にも使えるスライディングですが、滑って道を外れることが考えられるので、狭い道での使用はなるべく控えましょう。

戦闘の注意

速攻による集中攻撃

敵が2体くらいまでならば、"Battle View"とRボタンの組み合わせで、1体の敵に集中して速攻で倒します。とくにイベントがらみで出現する中ボスなどは、この方法で戦うとよろしいかと。敵の攻撃範囲に入らないように、間合いを取ることが大事ですよ。接近されたら、ジャンプで離れましょう。走るよりジャンプのほうが移動時間が速いのです。もちろん、戦いが終わったら忘れずに"Action View"に戻しましょう。



周囲を警戒しての攻撃

3体以上の敵と戦う場合、"Battle View"はあまり薦められません。"Battle View"は視点が1体の敵に集中するので、ほかの敵の姿を見失いがちになります。周囲が見えないため、背後からの攻撃を受ける危険があるのです。この場合"Action View"で戦うことをお薦めします。ただし、狙う敵の正面を向くようにしましょう。そして、敵が2体に減ったら、"Battle View"とRボタンを使用して集中攻撃ですよ。



Stage1. 濃霧の湖

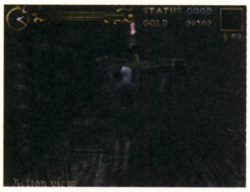
濃い霧の立ち込める湖に、一隻の船が浮かんでおります。とはいってもそれは冒険者をおびき寄せる幽霊船。しかも、湖には海竜サーペントが潜んでいます。

[脱出ルート]

前部甲板のギルマンを倒す➡迫り出した足場から後部甲板へ➡マストAの柱のスイッチを操作する➡マストAに上がる➡マストBに移動し、柱のスイッチを操作する➡マストBを一段上がり、マストAのたいまつから甲板の鍵を入手する➡甲板に降り、扉を開ける➡エレベーターで下に降りる➡扉のまえの半魚人を倒す➡船倉にいる5体の半魚人を倒す➡柱を伝って船から出る➡サーペントを倒す

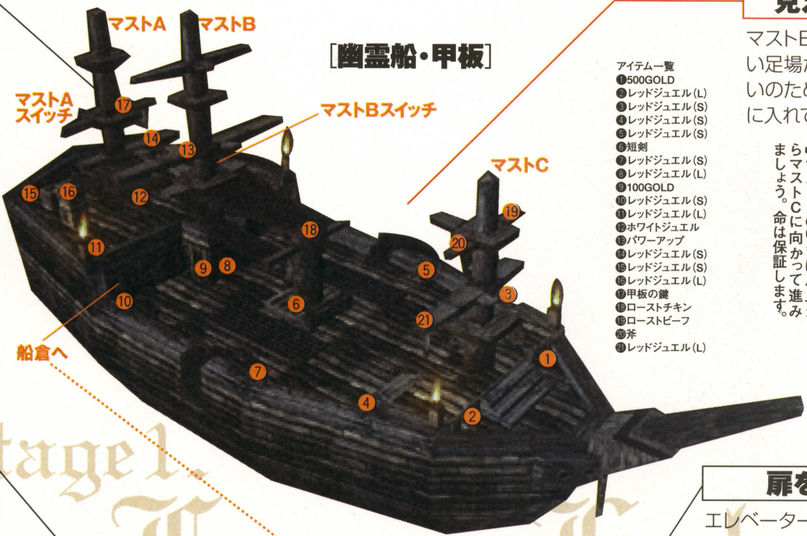
甲板の鍵を取るには

幽霊船に乗り込んだら、船内に入る鍵を見つけなければなりません。鍵はマストの上にあります。しっかりマストにつかまって上がっていきましょう。せっかちは禁物。くれぐれもマストの最上段から甲板まで飛び降りないように。死にます。



⬅マストはAボタンを離さないように上っていきましょう。

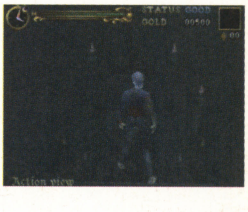
[幽霊船・甲板]



アイテム一覧
1. 500GOLD
2. レッドジュエル(L)
3. レッドジュエル(S)
4. レッドジュエル(S)
5. レッドジュエル(S)
6. 短剣
7. レッドジュエル(S)
8. レッドジュエル(L)
9. 100GOLD
10. レッドジュエル(S)
11. レッドジュエル(L)
12. ホワイトジュエル
13. パワーアップ
14. レッドジュエル(S)
15. レッドジュエル(S)
16. レッドジュエル(L)
17. 甲板の鍵
18. ローストチキン
19. ローストビーフ
20. 斧
21. レッドジュエル(L)

見えない足場の先には

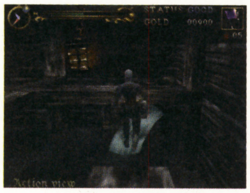
マストBからマストCのあいだに見えない足場があるんです。サーペントとの戦いのためにも、ローストビーフと斧は手に入れておいたほうがいいでしょう。



➡マストBのいちばん上からマストCに向かって進みましょう。命は保証します。

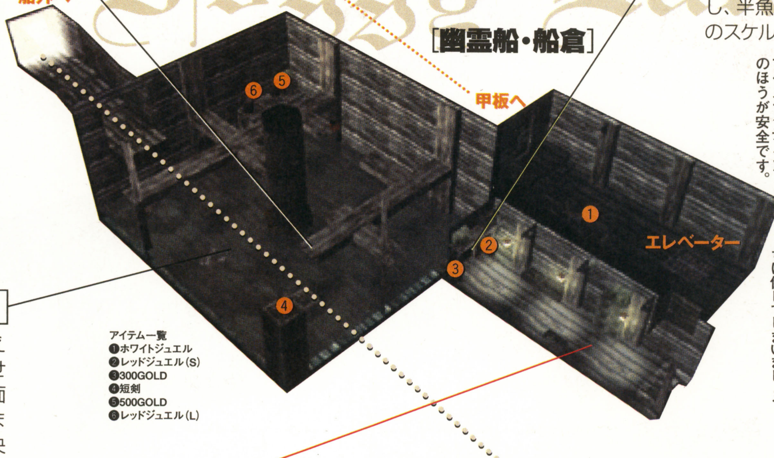
船からの脱出

船倉が浸水しはじめたら、慌てず周りを見回してみましょう。プカプカ浮かぶ木箱が見つかりますよ。そこに上がって、その上の柱につかまるのです。あとは柱を伝って、光の見える出口へ。下に落ちないようにゆっくり歩いていきましょう。



⬅ランタンはタイミングを見てジャンプです。視点を進行方向に向けましょう。

[幽霊船・船倉]



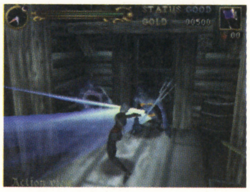
アイテム一覧
1. ホワイトジュエル
2. レッドジュエル(S)
3. 300GOLD
4. 短剣
5. 500GOLD
6. レッドジュエル(L)

扉を守護する半魚人

エレベーターから降りたら、すぐに通路を進みましょう。先にある通路には毒を吐く半魚人がいるのです。毒はスライディングでかわし、半魚人の懐へ。集中攻撃で倒して、残りのスケルトン・ウォリアーを片づけましょう。



⬅毒はサイドステップなどで避けてもいいですよ。でもスライディングのほうが安全です。



➡接近すると楯で攻撃するので、その隙を与えないうちに倒してしまいましょう。

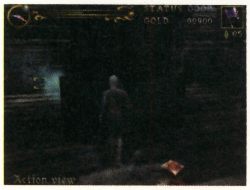
※□は必ずしも行かなくてもかまいません。

船倉の半魚人軍団

船倉に入ると5体の半魚人が待ち構えています。視界には2体しか映りませんが、柱の上に潜んでいますよ。正面に見える半魚人は毒攻撃をしてきます。その半魚人は動かないので、中央の柱を楯にして毒攻撃を防ぐとよろしいかと思います。あとは周りにいる半魚人を蹴散らし、最後に毒攻撃の半魚人を料理しましょう。



➡半魚人が群がってくるので、背後を取られないように戦いましょう。



⬅半魚人が毒を吐いたら、柱の陰から出て攻撃です。吐く音に注意!

アイテム獲得法

エレベーターで降りると、通路の両側に木箱があります。横の柱より先に進まなければ、スケルトン・ウォリアーが無限に出現します。これを利用して、必要なアイテムを手に入れるといいでしょう。ただし、その先の扉に入ると後戻りはできないので気をつけてください。



⬆十字架、聖水はなかなか出現しないんです。欲しかったら根気よく戦ってください。

[ボス攻略]

サーペント



橋の中ほどまで進むとサーペントが水の中から出現します。最初につかみ投げをしてくるので、腕を振りかぶったらスライディングで逃げましょう。つぎに水柱とつば吐き攻撃をしてきますが、先読みして攻撃してくるので、急旋回でフェイントをかけると攻撃をかわせるでしょう。これらの攻撃をかわすと、攻撃のチャンスです。とくに腕を切り落とせば、サーペントに大ダメージを与えられます。



⬅右腕が襲ってきたら、橋の右側にスライディングです。早めの動作がポイントです。



⬅サーペントの攻撃をかわしたら、3、4発攻撃できます。斧を使うのも効果的です。

Stage2. 沈黙の森

鬱蒼とした木々に覆われた森。
どこか不自然な静寂が、森に入ったものを震え上がらせることでしょう。
雨の降る夜は雷が落ち、森一帯に驚くような大音響を轟かせます。

ワーウルフの襲撃

窪地に降りるとワーウルフが現れます。ワーウルフは接近して爪攻撃を仕掛けてきますよ。近づいてきたらジャンプで左右に逃げましょう。その後、距離を取って攻撃です。ワーウルフを倒すと道ができ、ローストチキンとお金を落としてくれます。



⬆近づいてくるまで攻撃を加え、接近したらジャンプで横に逃げましょう。

納骨堂の奥に

納骨堂には、役に立つアイテムが隠してあります。壁を上って中に入り、棺を攻撃すれば見つかるでしょう。ただし、アイテムの入っていない棺を壊してしまうと、敵が出てきます。スカルヘッドを倒さない限り、納骨堂から出られませんよ。



⬅アイテムの種類はランダムです。どんなアイテムが出るかはおたのしみ。

隠された道

スイッチを順番に押して進んでもよいのですが、ここには抜け道があるんです。石柱Bのスイッチの横の崖を降りていくと、ヒビの入った壁があります。これを壊すと道が現れるんです。抜け道のほうが早いし安全ですよ。ワーウルフとも戦わなくていいんです。ローストチキンが欲しいかたは、ワーウルフ戦、納骨堂と足を伸ばしてみてください。



⬅崖の傍に寄ると視点がオートになります。下の足場を確認して降りていきましょう。



⬅ヒビの入った壁を攻撃すると壁が崩れます。通路には敵がいるので注意してください。

[沈黙の森]



アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷レッドジュエル(S)
❸300GOLD
❹ホワイトジュエル
❺解毒剤のアンプル
❻レッドジュエル(L)
❼浄化石
❽500GOLD
❾斧
❿500GOLD
⓫ホワイトジュエル
⓬パワーアップ(鉄柵Cのスイッチ操作後出現)
⓭ローストビーフ(隠し通路)
⓮短剣
⓯ホワイトジュエル
⓰500GOLD
⓱ホワイトジュエル

崖を安全に上がる

鉄柵Cのスイッチのある小島にはギルマンが出現します。川に落ちると大変なので、スイッチを操作したら、すぐに崖の足場につかまるとよろしいかと思います。しかし、ギルマンはいちばん下の足場まで上がってくるんです。す速く這い上がって、その上の足場に移動しましょう。このとき、3Dスティックの倒す方向は、足場と垂直になるように。上とは限らないので、斜め、横、時には下の方向に倒してみてください。



⬅スイッチ周辺は段差があります。ジャンプのとき引っかかって踏み外さないように。



⬆つかまっている状態で攻撃を受けると手が離れます。そのまえに這い上がりましょう。半魚人は無視ですよ。

Stage2 Forest of Silence

[ボス攻略] キングスケルトン



1回目の出現は追い掛け回して攻撃すればいいでしょう。2回目の出現では、ジャンプ攻撃と暗黒炎攻撃が加わるんです。ただし、攻撃のまえに身体に火花が走るので避けるのは難しくはないでしょう。ジャンプ攻撃は下を潜り抜けて、衝撃波が接近しないところまで逃げます。暗黒炎攻撃はサイドに回り込み、無防備の背後から攻撃しましょう。



⬅飛び上がったら一目散にその場から離れましょう。着地のときに出る衝撃波はジャンプで避けられます。



⬅正面は危険です。横を駆け抜け暗黒炎を避けましょう。炎を吐いているあいだは攻撃のチャンスですよ。

ワータイガーの襲撃

鉄柵Aのスイッチを操作するとワータイガーが出現します。スイッチを動かしたらすぐに壁のあるほうへ移動しましょう。あとはひたすら攻撃です。接近されるまえに倒せますよ。



⬅Rボタンでワータイガーを捉えて攻撃です。倒すとお金とパワーアップが出ますよ。

[脱出ルート]

崖にある足場を上っていく➡扉の紋章を破壊する➡キングスケルトンを倒す➡鉄柵A、Bのある広場まで進む➡左手の道を進み、奥にある鉄柵Aのスイッチを操作する➡道を引き返し、鉄柵Aへ進む➡石柱Bのスイッチまで進み、そばの崖を降りていく➡足場の突き当たりのヒビのある壁を破壊する➡現れた道を進む➡下の小島に降り、鉄柵Cのスイッチを操作する➡反対側の崖を上がる➡正面の鉄柵Cへ進む➡キングスケルトンを倒す

[脱出ルート]

右塔または左塔を上る(右塔を上がった場合ホワイトドラゴンを倒す)➡城壁内部をとおり、巻き上げ機のレバーを手に入れる➡右塔に上る(初めてきた場合、ホワイトドラゴンを倒す)➡巻き上げ機のレバーを取りつける➡巻き上げ機を操作する➡城壁内部から下へ降りる➡左塔に上る➡巻き上げ機を操作する➡城壁内部から下へ降りる➡鉄柵をくぐる

Stage3. 城壁

頑丈な鉄柵と罠を張り巡らした左右の塔が、冒険者に立ち塞がります。鉄柵を開ける謎を解かないと、その先には進めません。間違った道を進めば、何度も塔を巡ることでしょう。

Stage3. Castle Wall

緑の足場に潜む危険

緑の足場は動くんです。その場所は急いでとおり過ぎてください。また、緑の階段はランダムに回転するので、ジャンプで駆け上がりましょう。立ち止まったり悠長に歩いていると奈落の底へまっ逆さまですよ。



➡緑の階段を急いで上がったら踊り場で止まり、その先の骨柱を倒しましょう。

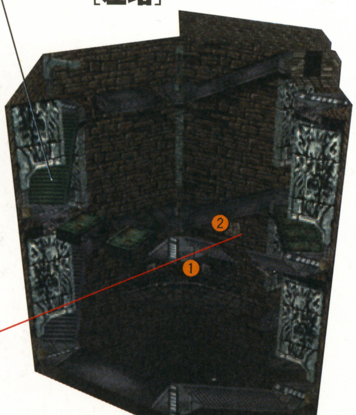
4つの回転足場

4つの回転足場があるところの右手には、ローストビーフがあります。じつは手前に見えない足場があるんです。踊り場からジャンプで渡りましょう。戻るときは回転足場の3番目にジャンプし、すぐに踊り場へ移動すればいいですよ。



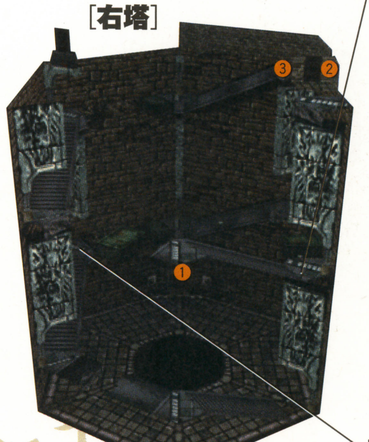
⬆あまりまえに行き過ぎると見えない足場は途切れます。Aボタンを押して歩き、届く距離でジャンプです。

[左塔]



アイテム一覧
❶太陽のカード
❷ローストビーフ

[右塔]



アイテム一覧
❶月のカード
❷ホワイトジュエル
❸ローストチキン

ギロチンの罠

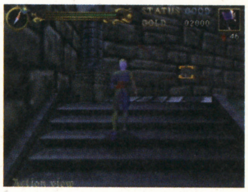
踊り場の横の柱にギロチンが仕掛けられています。そのまま行くと、痛い思いをしますよ。柱の手前で立ち止まって、ギロチンの出方をうかがいましょう。ギロチンが出るのを待って、刃が上がったらサッととおり抜けるのです。踊り場では一時停止を心がけるとよいでしょう。



➡ギロチンは一定時間で落ちるものと、近づくと落ちるものがあるんです。

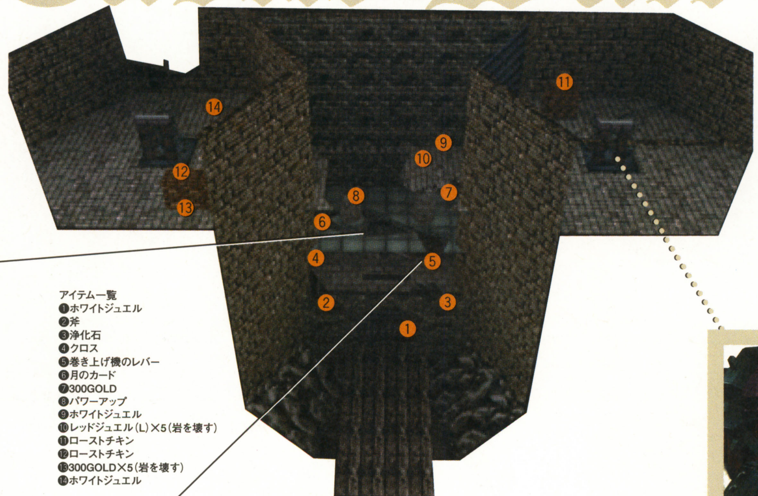
コウモリ襲来

ふたつ目の階段を上がっていくと、2匹のコウモリが飛んできます。立ち止まらないとぶつかりますよ。階段を上がり切らないところで停止し、飛来してくるところを攻撃です。



➡コウモリはひとかたまりで飛んでくるので、一回の攻撃で倒せます。

[城壁内部]



アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷斧
❸浄化石
❹クロス
❺巻き上げ機のレバー
❻月のカード
❼300GOLD
❽パワーアップ
❾ホワイトジュエル
❿レッドジュエル(L)×5(岩を壊す)
⓫ローストチキン
⓬ローストチキン
⓭300GOLD×5(岩を壊す)
⓮ホワイトジュエル

内部通過の心得

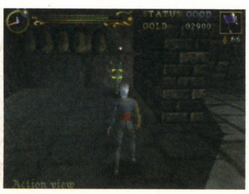
内部にはところどころに裂け目があり、そこを伝って下まで降ります。しかし、一気に落ちると即死なので、下に地面があるかよく確認しながら降りてください。右塔は右側、左塔は左側から降りると安全です。



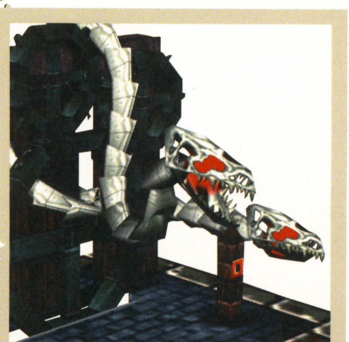
⬅Aボタンを押して落ちましょう。下が穴でも、緑につかまれるかもしれません。

レバーのありか

骨柱の背後の棚にレバーがあるんです。邪魔な骨柱をさきに倒して、危険がなくなったところでレバーを取りましょう。近くのクロスは、城壁内部を最後に通過するときに取るといいですよ。塔では死ぬ危険が高いので、最後に取ればムダにしなくて済みます。



⬅ファイアーボールを撃ち落としながら攻撃を加えれば、骨柱は簡単に倒せます。



[ボス攻略] Boss Character ホワイトドラゴン

ホワイトドラゴンと戦闘になったら出口の屋根に登り、そこから攻撃です。まず、1体ずつ仕留めていきましょう。地道に攻撃を加えれば、あまり被害を受けずに倒せます。1体倒すとアイテムが出ますが、それに目が眩んで取りに行かないように。もう1体からひどい攻撃を受けますよ。ここはじっと我慢です。



⬅この位置から攻撃を加えます。2体目を倒したらアイテムを取りましょう。

Stage4.悪魔城別邸

**吸血鬼の住む贄を凝らした立派なお屋敷です。
そのせいか、屋敷の至るところにアイテムが落ちています。
調度品を調べたり、シャンデリアを壊すといいことがあるでしょう。**

［脱出ルート］

3体のケルベロスを倒す➡2体のファイアケルベロスを倒す➡ゴーストケルベロスを倒す➡別邸1階右側の使用人のドアから迷路庭園に向かう➡庭園で紋章の欠片Bとバラ園の鍵を手に入れる➡別邸1階に戻る➡吸血鬼を倒す➡バラ園でイバラの鍵を手に入れる(午前6時～9時のみ出現)➡2階の客室の吸血鬼オルドレを倒す➡迷路庭園の鍵を手に入れる➡メアリーと話す➡迷路庭園に行く➡ヘンリーを救出する➡イバラの鉄柵を開け、バラのブローチを手に入れる➡中庭に行きオルドレ、メアリー、ヘンリー、無名の墓の順番でスイッチを押す➡噴水の上の石にバラのブローチをはめ、紋章の欠片Aを手に入れる➡メアリーに会い、緑青の鍵をもらう➡緑青の扉へ進む➡隠し地下室の扉を調べる➡吸血鬼ジルドレを倒す➡棺桶を壊し、隠し通路に入る

吸血鬼との戦い

1階と2階の両方に吸血鬼が現れます。"Battle View"とRボタンで集中攻撃するのが有効ですね。吸血鬼が接近してきたらジャンプで逃げてください。天井からの攻撃は、影をみてかわしましょう。つかまると血を吸われてしまいますよ。もしつかまってしまったら、3Dスティックをグリグリ回して離れましょう。



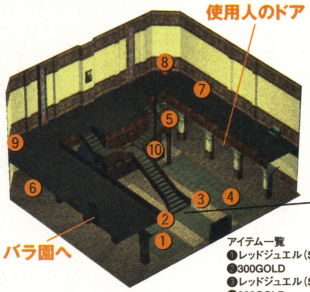
←小走りに寄ってくるところを攻撃です。一気に攻撃を加えれば簡単に倒せますよ。

ケルベロスの襲撃

3種類のケルベロスが連続で出現します。ここは"Battle View"とRボタンの組み合わせで、確実に敵を捉えてください。あとはひたすら攻撃あるのみです。ちなみに、3体のケルベロスのうち1体は、さきの2体を倒してから出現します。Rボタンを押して待ちましょう。



←ファイアケルベロスとゴーストケルベロスは柵の中央で待ちかまえます。クロスを使えばあっという間に倒せますよ。



［別邸1階］

アイテム一覧
❶レッドジュエル(S)
❷300GOLD
❸レッドジュエル(S)
❹300GOLD
❺レッドジュエル(S)
❻レッドジュエル(S)
❼浄化石(ソファーを調べる)
❽レッドジュエル(L)
❾書庫の鍵
❿レッドジュエル(L)、500GOLD、浄化石、解毒剤のアンプル、ローストチキン(シャンデリアを壊す)

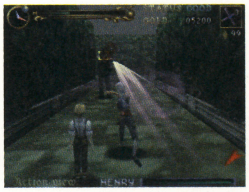


［別邸2階］

アイテム一覧
❶レッドジュエル(L)
❷斧
❸短剣
❹迷宮庭園の鍵
❺300GOLD
❻クロス
❼浄化石(像を調べる)
❽ホワイトジュエル
❾ローストビーフ
❿ローストチキン
⓫ローストチキン(剥製を調べる)
⓬物置の鍵
⓭ローストチキン
⓮浄化石(シャンデリアを壊す)
⓯浄化石(バラの花瓶を調べる)
⓰浄化石(鎧を調べる)
⓱ホワイトジュエル
⓲契約書

ヘンリー救出

ヘンリーを東の門まで誘導してあげましょう。でも、あまり速く走ると、ヘンリーはついてこれません。"見回す"を使って、ヘンリーの位置を確認しながら進むといいですよ。また、途中に出てくるガーデンキーパーは無敵です。倒しても、しばらくすると起き上がって追ってくるんです。ただし、足が速いので、近づいてきたら攻撃して倒し、逃げる時間を稼ぎましょう。



←ガーデンキーパーは倒すとローストチキンを出すことがあるんです。何度も倒して、ローストチキンを稼ぐこともできますよ。

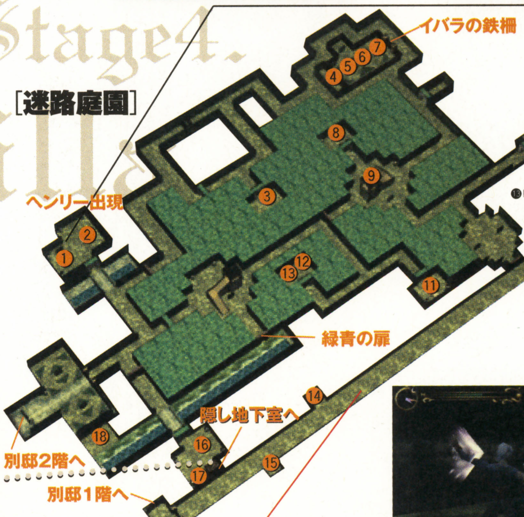


←2カ所目の見張り台に差しかかると、ガーデンキーパーとケルベロスが向かってきます。立ち止まって倒してしまいましょう。



［別邸中庭］

アイテム一覧
❶浄化石
❷レッドジュエル(L)
❸ローストビーフ
❹パワーアップ(十字架墓標を壊す)
❺ホワイトジュエル
❻ローストビーフ(十字架墓標を壊す)
❼ローストビーフ、浄化石、太陽のカード、月のカード、500GOLD×2(噴水の上)
❽紋章の欠片A(噴水の天辺)



［迷路庭園］

アイテム一覧
❶ローストチキン(木を調べる)
❷レッドジュエル(S)
❸バラ園の鍵
❹レッドジュエル(L)
❺バラのブローチ
❻レッドジュエル(S)
❼レッドジュエル(S)
❽300GOLD
❾紋章の欠片B
❿300GOLD
⓫300GOLD
⓬聖水
⓭レッドジュエル(L)(石柱を壊す)
⓮解毒剤のアンプル
⓯浄化石
⓰浄化石
⓱ホワイトジュエル
⓲ローストビーフ

［ボス攻略］

吸血鬼ジルドレ



隠し地下室に来るとジルドレが現れます。基本の戦いかたは、ほかの吸血鬼と同じです。距離を十分取ることですね。接近されると爪攻撃や吸血攻撃を受けてしまいますよ。また、連続で火炎弾を放ってきたら、横に移動して回避しましょう。



←接近してくるところを攻撃です。ジルドレがつかみかかってきたら、ジャンプでかわしましょう。



←火炎弾は横に回り込むような移動で回避できます。ただし火炎弾が出たらすぐに移動ですよ。



←東の門の道にバイクスケルトンがいます。ジャンプで避け、背後から攻撃です。

迷路庭園の敵

バイクスケルトンは体当たりしてきます。横にジャンプで避ければいいでしょう。サイドカータイプは機銃で攻撃してきますが、まっすぐ走っていけば機銃は当たりません。また、地中から現れるジェリーは毒を吐きます。ジャンプで毒を避けたら、一気に攻撃です。骨柱や小ヘビはスライディングでとおり抜けてしまいましょう。



←3連骨柱は、連続で攻撃を繰り出せば大丈夫です。倒すとアイテムが出ます。

Stage5. 外壁

吹きさらしの外壁を上って行きます。高所恐怖症のかたには足元をすくわれそうな気分になるでしょう。足場の悪い道が続くので、進むのも一苦労。落ちたら一巻の終わりです。

Stage5. Outer Wall

[脱出ルート] Route for Escape

足場を上がり、エレベーターで外壁Bへ➡扉の奥のブロックのスイッチを押す➡出現したブロックから上へ➡壁面の鍵を手に入れる➡屋根を越え、外壁Cへ進む➡壁面の扉に入る➡エレベーターに乗る➡足場を降りて下の扉へ向かう➡転がる岩を避けてエレベーターに乗り、外壁Dへ➡移動足場を上がり、回転ノコギリを越える➡外壁Eへ➡エレベーターに乗る➡ハーピーを倒す➡脱出口へ降りる



⬅下の刃をジャンプで越えることもできますが、スライディングが安全ですよ。

丸ノコ通路の奥に

4つのノコギリがある通路の奥に、ブロックを出現させるスイッチがあるんです。手前のふたつのノコギリは、動きに合わせてついていきましょう。スイッチ側のノコギリは、スライディングでくぐり抜けてください。帰りは、来たときと同じような手順で戻ればよろしいかと。

壁面の移動

外壁の張り出しにつかまって移動するには時間がかかります。そこで、ジャンプで張り出しの前方につかまって、移動距離を省略するというのはどうでしょう。せっかちなかたはひとつ試してみてください。



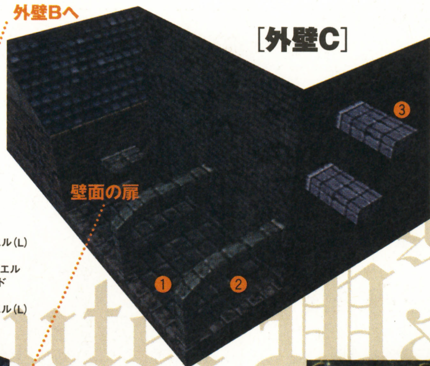
⬅Aボタンを押しておくのをお忘れではありませんか。ちゃんとつかまれませんよ。

[外壁B]



アイテム一覧
❶レッドジュエル(L)
❷300GOLD
❸ホワイトジュエル
❹太陽のカード
❺斧
❻レッドジュエル(L)
❼壁面の鍵

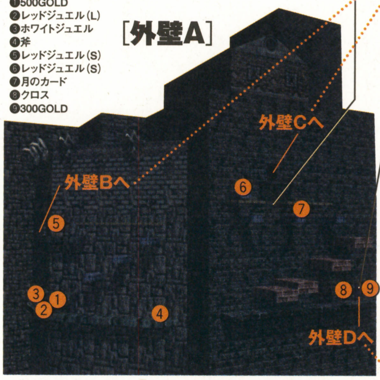
[外壁C]



アイテム一覧
❶レッドジュエル(S)
❷300GOLD
❸ローストビーフ

[外壁A]

アイテム一覧
❶500GOLD
❷レッドジュエル(L)
❸ホワイトジュエル
❹斧
❺レッドジュエル(S)
❻レッドジュエル(S)
❼月のカード
❽クロス
❾300GOLD



恐怖のノコギリ屋根

外壁Dの屋根の上にはノコギリが3つ並んでいます。1番目のノコギリは上がったとき、2番目と3番目は下がったときにジャンプで越えましょう。3番目のノコギリを越えてつぎの足場に移るときは、真っ直ぐ飛ばずに左側につかまるようにすると失敗しにくいですよ。



⬆目のまえをとおり過ぎた瞬間にジャンプです。遅いと戻ってくるノコギリに引っかかりますよ。



⬆足場が少し右手に来るような位置からジャンプしてください。そうすれば足場につかまれます。

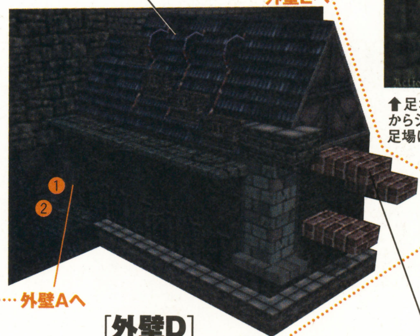
転がる岩の通路

岩が断続的に転がってきて危険な場所です。じつは通路の横に窪みがあるんです。岩が通り過ぎたら、前方の窪みに移動しましょう。それをくり返せば奥にあるエレベーターのところまで安全に辿り着けますよ。



⬅窪みに入ったら視点を通路に向けて、岩の動きを確認です。そして岩がとおり過ぎたら即移動です。

[外壁D]



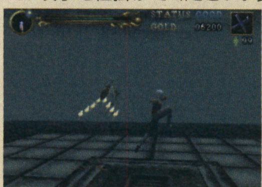
アイテム一覧
❶斧
❷ホワイトジュエル

[ボス攻略] ハーピー

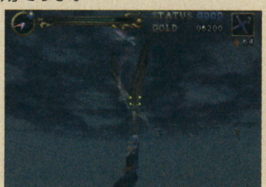
Boss Character

Rボタンでハーピーを捉えます。羽攻撃が来たら、その場でジャンプ。下降してきたら、ハーピーに向かってスライディングです。ハーピーにつかまったときは、3Dスティックをグリグリさせれば逃げられますよ。また、戦闘フィールドの外側に行くと、ハーピーは突風攻撃を出してきます。安全を考え、中央付近で戦ったほうが賢明でしょう。そして、これらの攻撃を回避したときが反撃のチャンスです。ある程度ハーピーに接近して、攻撃を仕掛けてください。変身も有効ですよ。





⬅羽攻撃を早く察知すれば、避けるのは簡単です。ハーピーを見失わないことですね。



⬅ハーピーを捉えたら即攻撃です。距離が離れてしまったときはクロスが有効ですよ。

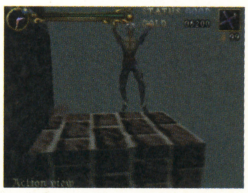
[外壁E]



アイテム一覧
❶レッドジュエル(S)
❷クロス
❸ローストチキン
❹レッドジュエル(L)
❺ホワイトジュエル

移動足場の注意点

足場が壁から出たり入ったりしています。足場が出てきたところで、飛び移りましょう。3つ目の足場は背中のほうあります。反転して飛び移ればいいですよ。3Dスティックを下に倒せばいいのですが、方向に戸惑うかたはRボタンで視点を正面に変えてみてもいいでしょう。



⬆画面に映りませんが、3つ目の足場があるんです。3Dスティックを下に入れて上がりましょう。

Stage6. 美術塔

運び込まれる財宝、集められた美術品のかずかず。
一見無害な塔のように見えますが、そこはドラキュラ伯爵の作った塔。
冒険者の油断を誘う悪意が満ちているのをお忘れなく。

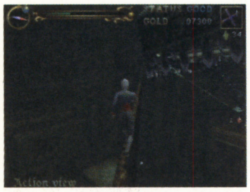
【脱出ルート】
美術塔A左の通路を進み、美術塔の鍵1を手に入れる➡中央の広間に戻る➡美術塔A右の通路を進み、美術塔の鍵2を手に入れる➡中央の広間に戻り、奥の扉を開ける➡アーマー及び、動く剣と斧を倒す➡扉を開けて美術塔Bへ➡足場を上がる➡綱を伝って進む➡トロッコを避けて出口へ向かう

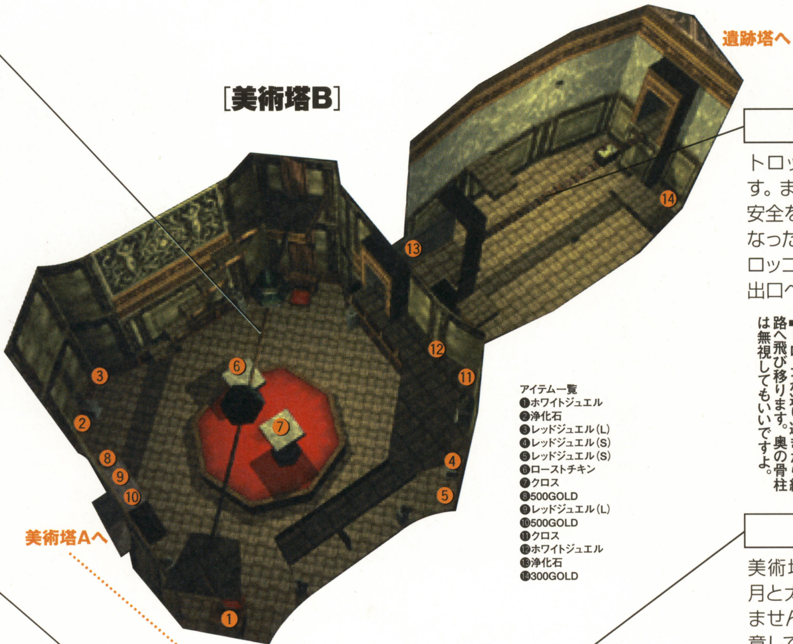
Route for Escape

Art Tower

綱渡りの極意

細い綱の道に加え、左右に揺れるシャンデリアが行く手を邪魔しています。ここは、視点を進む方向に真っ直ぐ向けるといいでしょう。そうすれば歩きやすくなるはずです。そして、シャンデリアの手前で停止し、横にそれたら一気に突っ切ります。3Dスティックは進行方向にしっかり倒してください。


⬆視点はRボタンと3Dスティックで調整します。シャンデリアが綱の上を通過したら走って抜けましょう。



アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷浄化石
❸レッドジュエル(L)
❹レッドジュエル(S)
❺レッドジュエル(S)
❻ローストチキン
❼クロス
❽500GOLD
❾レッドジュエル(L)
❿500GOLD
⓫クロス
⓬ホワイトジュエル
⓭浄化石
⓮300GOLD

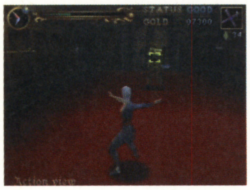
往復するトロッコ

トロッコが行ったり来たりしています。まず、足場にいる骨柱を倒して、安全を確保しましょう。骨柱がいなくなったら、足場に移ります。そして、トロッコが通過したら線路に飛び移り、出口へ一目散に駆け込みましょう。


➡トロッコが通り過ぎたら線路へ飛び移ります。奥の骨柱は無視してもいいですよ。

鍵入手後の試練

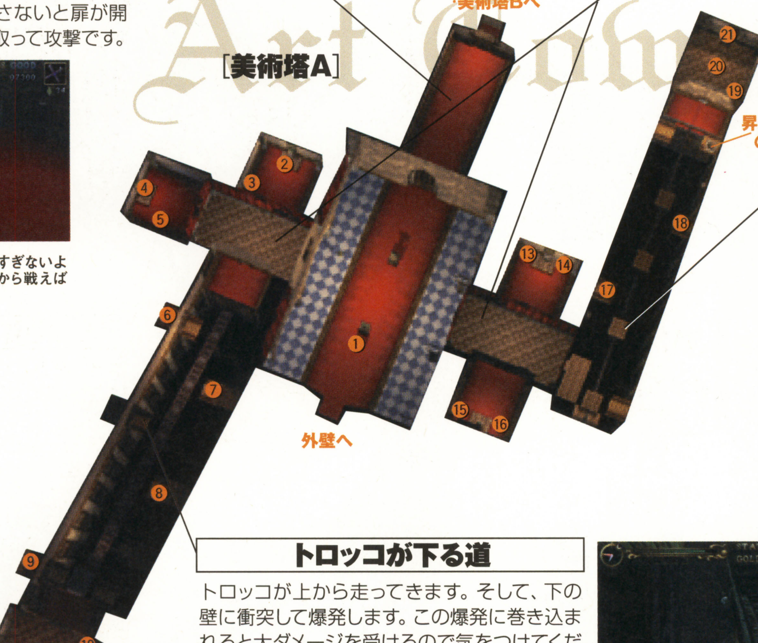
美術塔の鍵1、2を手に入れると、中央の広間に2体の吸血鬼が現れます。ぼんやりしていると噛みつかれてしまいますから、忘れず戦闘態勢です。また、鍵を使って扉を開けると、アーマー、動く剣、動く斧が待ちかまえています。倒さないと扉が開かないので、距離を取って攻撃です。


⬆あまりアーマーに近づきすぎないように。敵の攻撃範囲の外から戦えば被害は受けませんよ。

太陽と月の扉

美術塔Aの左右の通路へ行くには、月と太陽の扉をくぐらなければなりません。各カードを3枚ずつくらい用意しておくとよろしいかと思います。もし持ち合わせがなくなりましたら、小部屋のアーマーを倒してください。必ずカードを落としてくれますよ。


➡小部屋に入るとアーマーが迫ってきます。距離を取って1体ずつ倒してください。



アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷聖水
❸月のカード
❹300GOLD
❺契約書
❻レッドジュエル(L)
❼レッドジュエル(S)
❽100GOLD
❾聖水
❿浄化石
⓫ホワイトジュエル
⓬美術塔の鍵1
⓭太陽のカード
⓮500GOLD
⓯契約書
⓰パワーアップ
⓱レッドジュエル(S)
⓲レッドジュエル(L)
⓳月のカード
⓴ホワイトジュエル
㉑美術塔の鍵2

昇降ハンガーと炎

昇降ハンガーのある通路に入ると“Auto View”となります。見づらい場合は“Action View”に変更してください。そして、昇降ハンガーが出てきたら飛び移ります。移動中に横から炎が噴き出してきますが、上向きに出ているときはしゃがんで、真横に出ているときはジャンプで避ければいいですよ。帰りはスイッチを押して、昇降ハンガーを上りに変えましょう。


⬅炎との距離が取りづらいようです。少し視点を斜めにすると見やすいですよ。


➡落下の危険を少なくするために、ハンガーのまえのほうに陣取るといいですよ。

トロッコが下る道

トロッコが上から走ってきます。そして、下の壁に衝突して爆発します。この爆発に巻き込まれると大ダメージを受けるので気をつけてください。トロッコが消えたら線路に降りましょう。トロッコが来るまで少し時間があるので、そのあいだに左右の壁沿いにある足場に移動です。トロッコをやり過ごしたらつぎの足場へ向かいます。帰りはトロッコに乗っていけば楽ですよ。

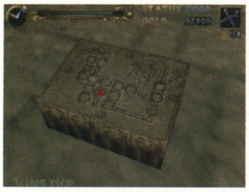

⬆線路の縁につかまって移動すれば、トロッコに轢かれることはありません。難点はスピードが鈍いことです。

Stage7. 遺跡塔

全体が遺跡と化している石造りの塔。
一見何の変哲もないような場所でも、危険は足元にひそんでいます。
崩れ去る道、抜け落ちる床。奈落が口を開けて待っています。

［脱出ルート］ Route for Escape

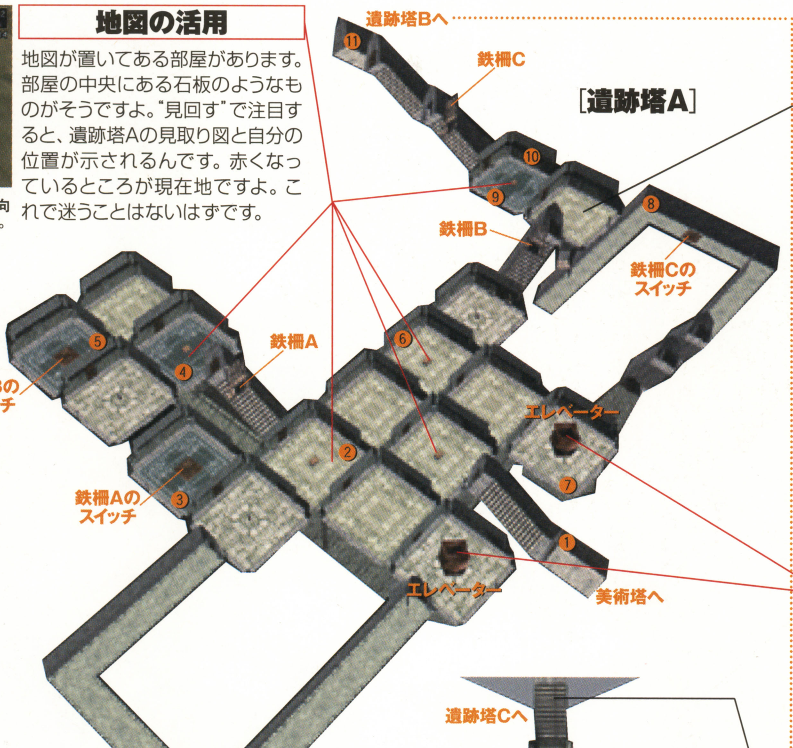
鉄柵Aのスイッチを押す➡鉄柵Bのスイッチを押す➡崩れる床から下の通路に落ちる➡鉄柵Cのスイッチを押す➡通路を進み、エレベーターで上に戻る➡遺跡塔Bへ向かう➡足場を伝ってスイッチAを押す➡スイッチBを押す➡通路を伝って遺跡塔Cへ➡連続で出現する石柱を上がっていく➡出口へ向かう



⬆地図は5ヵ所設置してあります。方向がわからなくなったら確認してください。

地図の活用

地図が置いてある部屋があります。部屋の中央にある石板のようなものがそうですよ。"見回す"で注目すると、遺跡塔Aの見取り図と自分の位置が示されるんです。赤くなっているところが現在地ですよ。これで迷うことはないはずです。



アイテム一覧
❶ホワイトジュエル
❷レッドジュエル(L)
❸パワーアップ
❹聖水
❺300GOLD
❻パワーアップ
❼契約書
❽浄化石
❾聖水
❿クロス
⓫ホワイトジュエル

崩落する床

何もない部屋は、床が崩れるか針が出ます。部屋の隅を歩けば床は崩れませんし、飛び出す針も平気でしょう。ただし、鉄柵Cのスイッチは地下通路にあるんです。ここはわざと下に落ちましょう。スイッチを押したら上に戻り、遺跡塔Bを目指してください。



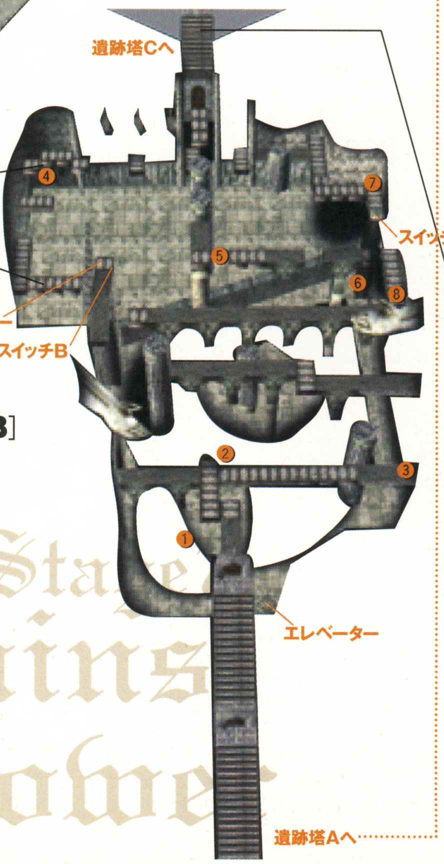
➡地下通路にはノミ男がいます。体当たりしてきたところを撃退しましょう。

地下からの脱出

床が崩れてしまうと、あとはどうにもなりません。落ちるにまかせ、地下の広場に降りましょう。広場に降り立ったら、扉を見つけましょう。通路を進めば、上に上がるエレベーターに辿り着きますよ。同じ過ちに注意です。



➡床が崩れるとつかまるところはありません。落下を防ぐことはできないんです。



アイテム一覧
❶レッドジュエル(L)
❷レッドジュエル(S)
❸レッドジュエル(S)
❹レッドジュエル(S)
❺パワーアップ
❻聖水
❼ホワイトジュエル
❽300GOLD

崩れる道の罠

上に乗ると落下する足場が至るところにあります。落ちる場所を憶えるのが最善策ですが、Aボタンを押しながら走っていけば、足場につかまれるかもしれません。もし、下に落ちてしまったら、エレベーターで再び上に上がってください。また、天井から瓦礫が降ってくるところがありますが、砂ぼこりが落下の合図です。瓦礫がとおり過ぎたらジャンプで進みましょう。



➡階段の先の足場は落ちます。ジャンプで手前の足場を飛び越すといいでしょう。



⬅壁側の足場はみんな崩れ去ります。壁から離れた足場にジャンプで移りましょう。

突出する石柱

中央にある石柱に移動すると、新たな石柱が下から出てきます。移動していくたびに新たな石柱が出現するので、そこを伝って上の部屋を目指しましょう。ただし、石柱は時間が経つと落ちてしまうので、す速く移動しないといけません。ジャンプ、つかまり、這い上がるをテンポよくくり返して行くことですね。



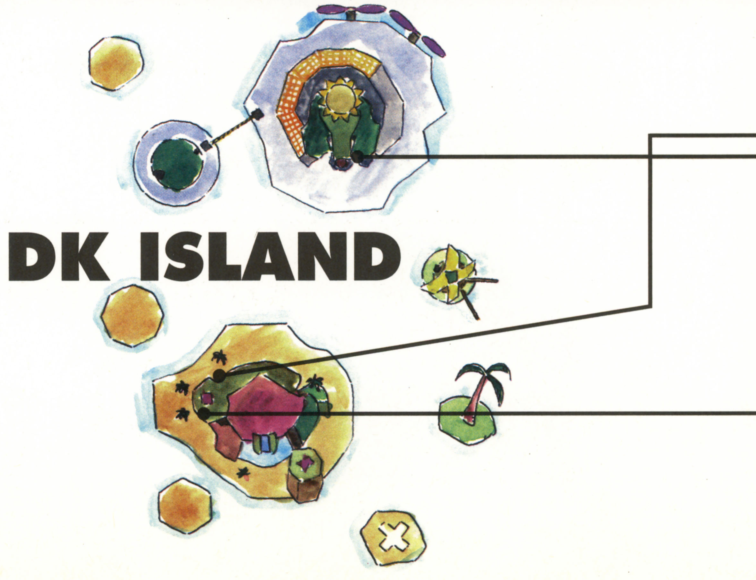
⬅ふたつ出る石柱は右・右・左・右・左・左の順番です。間違うと落下しますよ。

Stage7 Ruins Tower

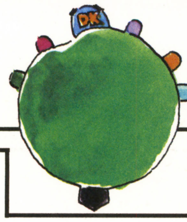


パワフルなあいつが仲間とともに帰ってきた！

平和なはずのDKアイランドが大ピンチ！　またまたキングクルール率いるクレムリン軍団が、DKアイランドをも一発で吹き飛ばす新兵器“ブラストマティック”をたずさえてやってきたのだ。いままさに発射されようとするその瞬間……!?さあ、このピンチをドンキーはどう切り抜ける！



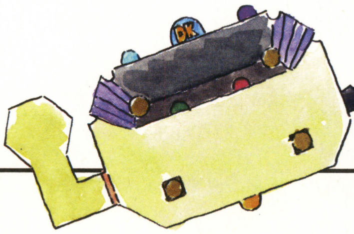




STAGE 1 >>> ENTRANCE

ジャングルガーデン

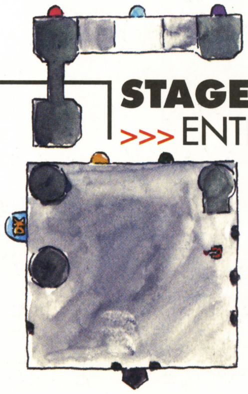
水と緑があふれるジャングル。ここからが冒険の第一歩。バナナいっぽんで入ることができる。



STAGE2 >>> ENTRANCE

アステカンウインド

砂漠の古代遺跡。砂に足をとられるとダメージを受けてしまう。入るのに必要なバナナは5本。



STAGE3 >>> ENTRANCE

マッドファクトリー

バナナを15本ためると潜入できる、クレムリン軍団の船内工場。中は敵だらけで迷路のように入り組んでいる。

CHARACTER



DONKEY KONG
●ドンキーコング



コングたちのリーダーだ!

コングたちの頼りになるリーダー。きたえられた体からくり出されるパンチは、はかい力ばつぐん。武器はココナッツキャノン、楽器はボンゴブラスターを使う。



POWER ACTION!

見よ！　このパワーみなぎるアクションを!!　だけど考えることはちょっと苦手……。

バレルブラスト
コングパッドの上で使うことができる。空中に飛び上がり、バズーカバレルコースへ行けるようになる。

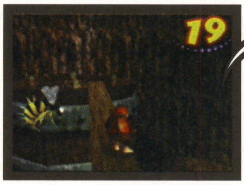
ゴリラハンド
腕力のあるドンキーならではの技。ある特定のレバーの前でなら、そのレバーを引っ張ることができるようになる。

ストロングDK
コングバレルに入ると、クリスタルココナッツを消費しながら無敵になることができる。

DIDDY KONG
●ディディーコング

すばしっこいチビ

身軽さだったらディディーにかなう者はいない。仲間の中でもバツグンのジャンプ力をほこっている。武器はピーナッツポップガン、楽器はエレキショッカーを使う。



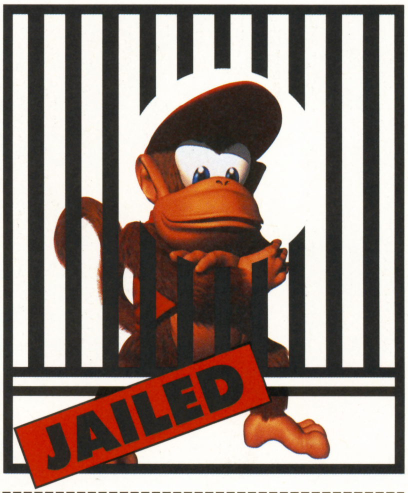
BATON TOUCH!

高いところはおまかせ。とても行けそうにないところがあったらディディーにバトンタッチしよう。

スプリングテール
コングパッドの上で使うことができる。しっぽを使って大ジャンプできるようになる。

ディディータックル
前に向かって突き進みタックルをする。かべのボタンを押したりとびらを開けたりもできる。

バレルジェット
コングバレルに入ると、クリスタルココナッツを消費しながら空を飛ぶことができる。



LANKY KONG
●ランキーコング



赤ハナのひょうきん者

足より手が長いので逆立ちの方がはやく走れる。しかも手がのびて、はなれた敵も攻撃できるよ。武器はグレープシューター、楽器はトロンボーンクラッシュを使う。



NO DAMAGE!?

じまんの手は、攻撃のときにこれだけのびる。これなら敵からダメージを受ける心配もない。

ランキーバルーン
コングパッドの上で使うことができる。体がふくらんで、一定時間だけ空中に浮かぶことができる。

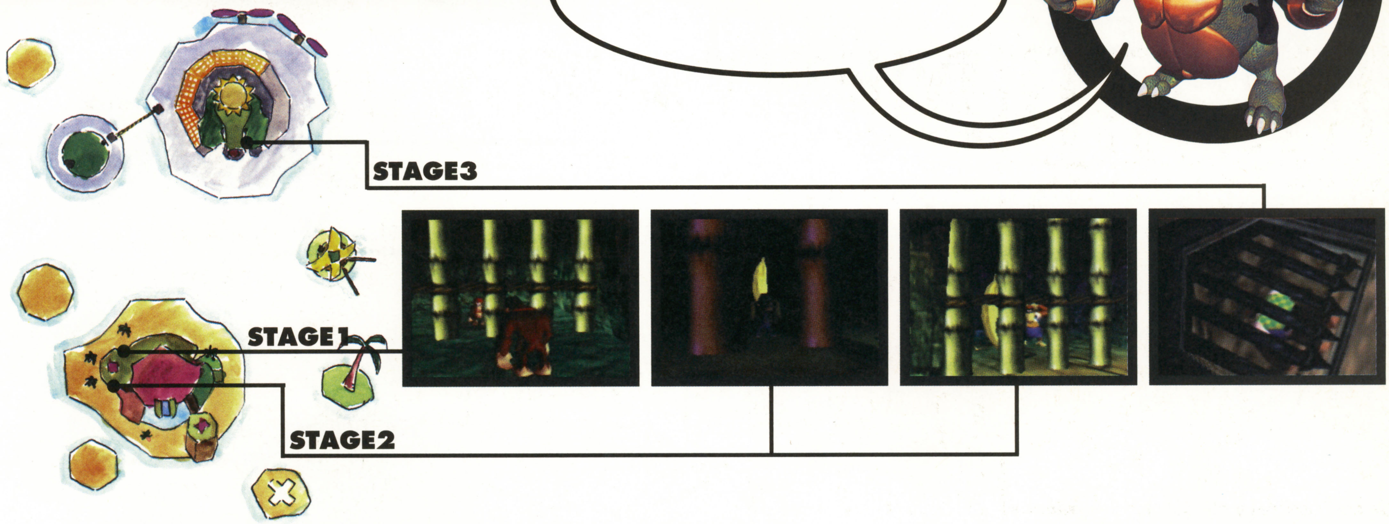
ハンドウォーク
逆立ち歩きができるようになる。ふだん登ることのできない坂道も登れるようになるよ。

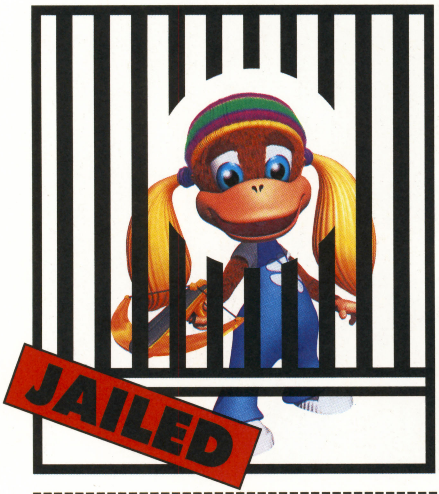
ハンドスプリント
コングバレルに入ると、早いハンドウォークになる。これなら制限時間に間に合うかも。

こいつらがオレ様の嫌いなコングどもだ！

四ひきは簡単に捕まえることができたが、まだあのにっくきドンキーだけが残っている。特徴と使える技を教えてやるから、見かけた者は連絡をよこせ！





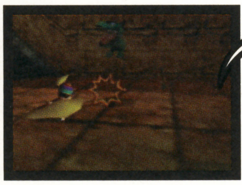


TINY KONG

●タイニーコング

おさげがカワイイ女の子

走るときに思わずスキップしてしまう、とってもおちゃめな女の子。武器はフェザーボウガン、楽器はサックスハリケーンを使う。



CUTE POWER!

カワイイとばかりも言ってられない。敵とたたかうときはチャームポイントのおさげがうなる。

タイニーワープ

コングパッドの上で使うことができる。パッドからパッドへワープする。

くるくるパラシュート

ジャンプ中に使うと、体をくるくると回転させてゆっくり落ちることができる。

ミクロコング

コングバレルに入ると、体がみるみる小さくなってふだん入れない小さい穴の中にも入れるようになる。

CHANKY KONG

●チャンキーコング

気はやさしくて力持ち

ドンキーよりも強力なパワーの持ち主で、うすいかべならパンチでこわすことができる。武器はパイナップルランチャー、楽器はトライアングルウェーブを使う。



GENTLE KONG...

大きな体に似合わず気は小さい。チョウチョウと遊んだりするやさしい一面もある。

ゴリラゴーン

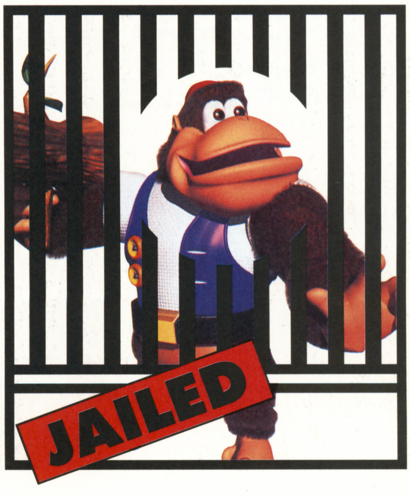
コングパッドの上で使うことができる。体がとうめいになって敵の目をごまかせるようになる。

パンチパンチ

ふだんよりも強力なパンチをくり出して、ひびの入ったかべなどこわすことだってできる。

グレートチャンキー

コングバレルに入ると、体が大きくなる。これなら持ち上げられない岩もどうにかなるかも。



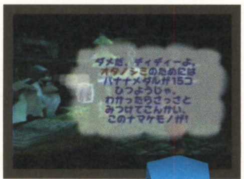
STAGE 1

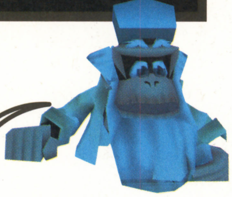


JUNGLE GARDEN

●ジャングルガーデン

わしの知っていることを教えるぞ。それからわしのところへくれば、技を覚えられる薬をやろう。ただしコインが必要じゃがな。





マヌケなあやつには言わせておけ！わしが手助けするぞ。



ワープパッド：各エリアごとに同じナンバーのパッドがふたつあり、同じパッドからパッドへワープすることができる。

バナナフェアリー：逃げ出したバナナフェアリーが隠れている。詳しくは96ページを見てね。

a **入口／出口**：キャラクターが通り抜けできる出入り口。マップ上のアルファベットは、同じアルファベットの場所へ通じている。

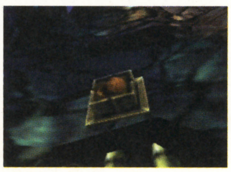


戦いには、まず武器が必要じゃ！

ドンキー、おまえや仲間たちは、それぞれが武器を使うことができるんじゃ。空の敵をたおしたり、"武器スイッチ"を押せるようにもなる。早いうちに手に入れておくことが大切じゃ。武器のことならファンキーコングを訪ねてみるとよいぞ。



空から攻撃してくる敵には、武器がいりょくをはっきする。よくねらって撃つ、この動作をマスターしよう。



洞くつの上のでっぱりが"武器スイッチ"だ。それぞれの武器に対応して5種類のちがうスイッチがある。



みんなで対戦！コングバトル！！

途中、バトルアリーナをクリアーしてクラウンをひとつ手に入れると、2〜4人で遊べる対戦ゲーム『コングバトル』ができるようになるの。おともだちと対戦してアクションのテクニックをみがくのも、キングクルールをたおすのに役立つわ。



クラウンをひとつゲットしたあと、この画面から対戦モードをえらんでプレイできる。



『スマブラ』さながらの、緊張感あふれる対戦プレイ。キャラクターの特徴をいかして戦おう。

ただ美しいだけの ジャングルだと思うなよ！

ドンキーよ、仲間を助け出しオレ様をたおす気でいるならまずはこのステージへ来るはずだ。だがマヌケなおまえひとりでは思いどおりにいくまい、ガハハハハ！ まずはお手並みはいけんといくか。





地底コースター、トロッコレースに挑戦！

ディディーで鉱山の中にあるトロッコレースをクリアーすると、ゴールデンバナナが手に入るわ。得意のジャンプとブレーキのタイミングで、敵のこうげきをうまくかわすことが勝負を決めるカギね。こうげきを受けると、せっかく拾ったコインを落としてしまうの。



ディディータックルでベルトコンベアのスイッチを押そう。ベルトの動きがおそくなったときがチャンス。

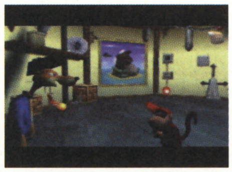


コングスイッチで開くとびらのおくにベルトコンベアがある。じょうずに登って行くとそこがスタート地点。



ねえ、スナイドって知ってる？

クレムリン軍団にひとりで立ち向かう、いっぴきおおかみ（？）のイタチなんだって。キングクルールのボディーガードが持ってる設計図を、ゴールデンバナナと交換してくれるらしいよ。なんだかふくざつな事情があるみたい……、そういうのって気にならない？



ここが、スナイドのいる"スナイドHQ"。話を聞いてあげると"設計図を集めてくれ"と頼まれる。



このボディーガードたちが、バラバラになった設計図を持っている。頭の色に注意して、よく見てみよう。



ゴールデンバナナのいろいろな入手方法、ちょっと耳よりな話や役に立つ情報を、あなたにいち早く教えてあげる。

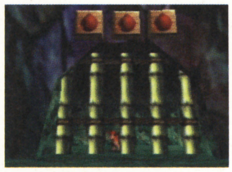


キ～ッ、頭に来るわね あのワニ野郎！ わたしもいい話を教えるわ。

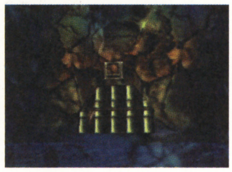


がけのてっぺんでディディー発見！

まずは鉄格子の前でディディーの話を聞いてみよ。さあ、あせってはいかんぞ。ディディーのいる洞くつの上のランプと現れた武器スイッチ……、何やら関係があるようじゃが、おまえにわかるかドンキー？　そうか、ならいくがよい……、何！？ 武器がないだと！ このバカ者、何を聞いておったのじゃ！



ディディーはこんな洞くつに閉じこめられていた。きっとほかの仲間たちも、どこかで助けを求めているのかも。



ココナッツマークのスイッチが出現した。どこに現れたのか、がけをおりてよく探してみよう。



ディディーしか入れない鉱山

がけのてっぺんに小高い山があるじゃろ、そこが鉱山じゃよ。中にはさまざまな仕掛けとゴールデンバナナが待っておる。入るためには、ディディーの愛用武器"ピーナッツ・ポップガン"と"ディディータックル"の技が必要じゃ。



ピーナッツマークの武器スイッチを押すと出現する、らせん状の道の途中に入り口がある。

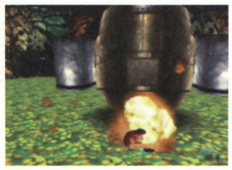


新しい技"ディディータックル"を覚えていないと、このエリアを冒険するのはたいへんそう。



巨大アルマジロ戦車をたおせ！

ステージボスの部屋へ通じるトローフ&スコーフドアはバナナ60本で開く。ジャングルガーデンのボスはアーミィ・ジローじゃ。大きな体の左右のこれまた大きな大砲から、火の玉をガンガン発射してくるぞ。まるくなったときはまったくこうげきはきかんので注意じゃぞ。



まるくなって追いかけてきたときは、ただひたすら逃げるしかない。



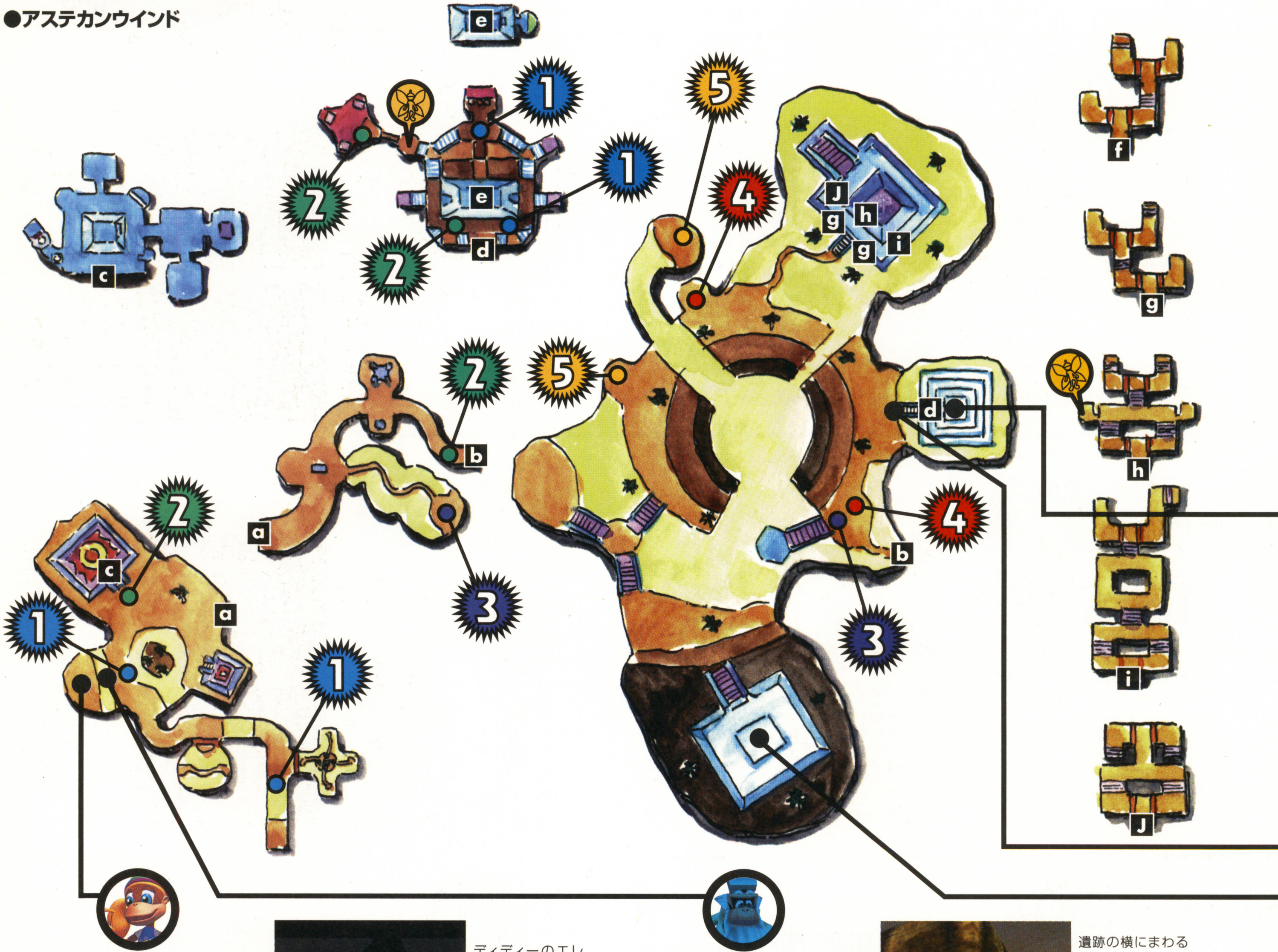
火の玉こうげきがやんだら一瞬動きが止まる。そのすきに火薬のつまったタルを投げよう。

STAGE 02



ASTECAN WIND

●アステカンウインド



楽器のことなら キャンディーに聞いて!

楽器はキャンディー・ミュージックで手に入れることができるわ。楽器の絵がついたサウンドパッドの上で演奏すると、きっと冒険に役立つ何かが起きるよ。ただし、サウンドパッドは5種類あって、持っている楽器と同じ絵の上でないと効果はないわ。



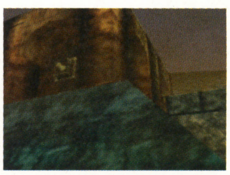
ディディーのエレキ・ショッカーがさくれつ! 一体どんな役立つことが起こるのだろう?



ドンキーのボンゴ・ブラスタのあまりの大音量に眠っていたラーマが目を覚ました。

遺跡の奥でタイニーが待っておるぞ

ラーマのオリのちょうど向かいに位置する遺跡、この中にタイニーが捕らわれているのじゃ。正面には何もないが、ぐるりと横にまわってみよ。左右に2種類ずつの武器スイッチがあるぞ。このスイッチを押すことができれば、4匹のコングがそれぞれ入ることができるのじゃ。



遺跡の横にまわると武器スイッチがある。仕掛けを探し謎を解くことが、クレムリン軍団打倒への近道だ。



タイニーが捕らわれている部屋にアルファベットのスイッチがある。ディディータックルで順番どおりに押そう。

恐ろしい砂漠に
のまれてしまうがいい！

ドンキーのヤツめっ、まんまとディディーを助けたようだな。しかし、ここに閉じこめたタイニーとランキーをそう簡単に助けることはできまい。どうせ、砂漠に足をとられて先へ進めなくなるのがオチだ。



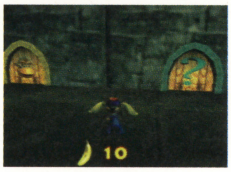


困ったときのリンクリーばあさん

それぞれのステージのエントランスでは、リンクリーばあさんがそのステージのヒントを教えてくれるわ。リンクリードアは5種類あって、ドアのバナナカラーでどのゴングへのヒントかがわかるの。ホント、おばあさんの知恵って助かるわ。



亡くなったリンクリーばあさんのゆうれいが、コングの仲間たちにヒントを教えてくれる。



リンクリードアは、仲間を救うごとに開くようになる。仲間が増えたら戻ってこよう。

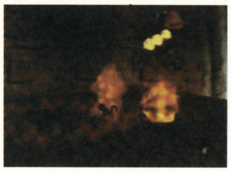


巨大なハチが火の雨を降らせるぞ！

バナナが120本たまったらステージ2のボス、巨大なハチを倒すんじゃ。空中を飛び回りながら炎のかたまりをはき出してくる。ボス戦に選ばれるのはディディー。持ち前のすばしっこさで、炎の雨をかいくぐり、ステージ中央のバレルをタイミングよく投げつけるのじゃ。



得意顔のディディー。え、もしかしてこの小さいのがボス……？　いえいえ、そんなことはありません。



飛び回りながら炎を吐き出してくるステージボス。着地したときが、ディディーがこうげきをするチャンスだ。



ランキーはラーマ神殿の中じゃ！

ラーマはおまえに助け出されたあと、自分の神殿に戻っておるぞ。プールはマグマで満たされておる。眠っておるラーマを起こせれば、何か助けてくるかもしれん。どうやって起こしたものか……、そう、おまえのボンゴ・ブラスターなんてどうじゃ？



灼熱のマグマのプール。どうやらこの中にランキーのいる部屋へ通じる入り口があるらしい。



目を覚ましたラーマのくしゃみで、マグマが水に変わった。これなら気持ちよくもぐることができる。

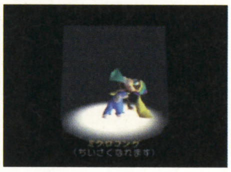


ちゃんと新しい技も覚えてる？

助けてくれてありがとう。あんな汚いところなんて、もうまっぴらごめんよ！　わたしも活躍したいから、もしまだだったら技を覚えさせてね。ほかの助けたコングたちもそう。武器や楽器も持たせれば、みんなの力できっとキングクルールのヤツを倒せるわ。



すでにコングたちが持っている武器や楽器も、キャンディーやファンキーのところでパワーアップしてもらえる。

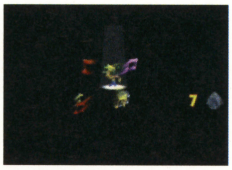


新しい技を覚えないと、先を目指すのはむずかしい。覚えたら、前のステージへ戻ってみることも大切。



タイニーのハイスピードすべり台レースじゃ！

塔の近くのサウンドパッドは、ただタイニーがサックス・ハリケーンを使っても何も起こらん。オウムが言うようにもっと小さくなければな。ミクロコングの技を使って再びチャレンジじゃ。オウムがスタート地点まで運んでくれるぞ。



コングバレルに入って小さくなったらサウンドパッドの上へ。小さくったってサックス・ハリケーンは健在。

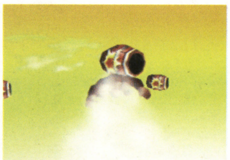


コースアウトに気をつけよう。ちょっとむずかしいけど、これもゴールデンバナナをゲットするためだ。



檻の中のラーマを助けてやれ！

よいかドンキー、おまえを助けてくれるのはコングの仲間たちだけではないぞ。困っている者がいたらまずおまえが助けてやることじゃ。ラーマ神殿の前のコングパッドからバズーカバレルコースをクリアーすれば助けてやれる、とリンクリーが言っとった。



ねらいを定めて、ドンキーを発射！　ドンキーが勢いよく飛び出す。失敗してもまたチャレンジできるのだ。



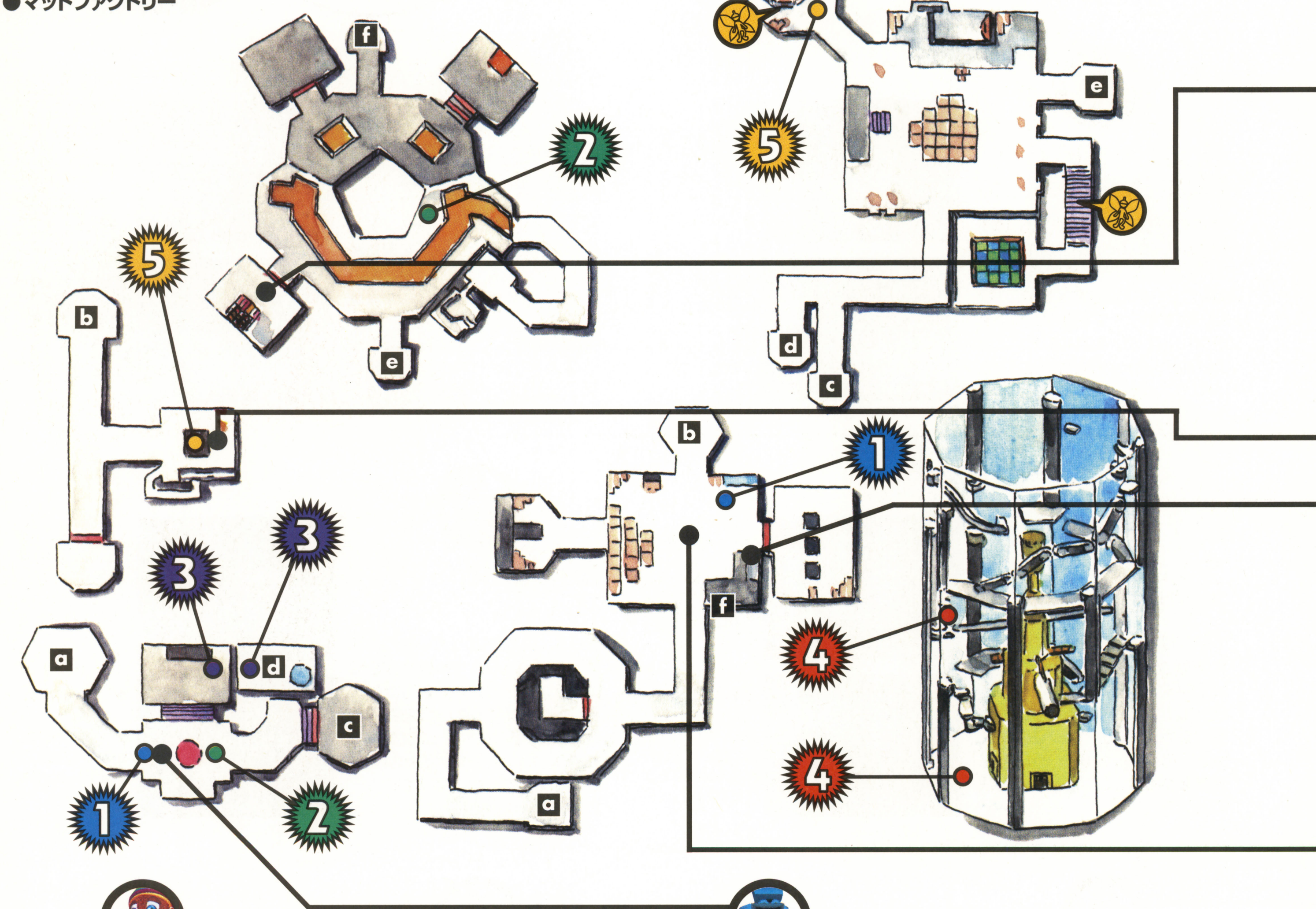
これがラーマ神殿。とびらにラーマの絵がかいてある。この中にいるはずのラーマは檻に捕らわれている。

STAGE 3



MAD FACTORY

●マッドファクトリー





バナナフェアリーの話を聞いて！

こんな油くさくてうるさいとこ、わたしイヤ。クレムリン軍団は許せないわ。だってバナナフェアリーが困ってるんだもの。DKアイランドの近くに浮かぶ妖精の島へ行ってみて。わたしだったら会うことができるわ。みんなで協力しましょ。



ここが、バナナフェアリーの島。タイニーなら、ミクロコングを使って小さな入り口から入ることができる。

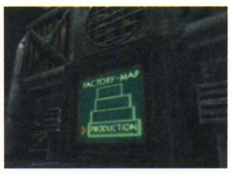


「散らばった妖精の仲間を集めてほしい」とたのまれると、フィルムを使って妖精の写真を撮れるようになる。

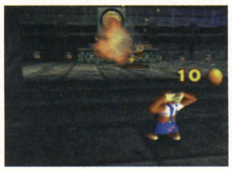


敵地、キングクルールの船内工場へ乗り込め！

かなり複雑なステージじゃ。自分がどこにいるのか迷わないよう、注意が必要じゃぞ。また、敵の中にも素手では倒せない頑丈なヤツがいるようじゃ。先へ進むのが難しいようなら、仲間と交代してみるとよい。困難なときこそ協力じゃよ。



それぞれのフロアには、階数を表示してあるパネルがある。迷ったらいまどこにいるのか確認してみよう。



ふつうにこうげきしても効かない相手には、オレンジを投げつけてみよう。無くなったら拾っておくこと。

どうだドンキー！
これがオレ様の工場だ！！

このステージは、いままでのように
はいかんぞ。なにせオレ様の船の中
にある工場なのだからな。あのバカ
力のチャンキーでさえ逃げ
出すことができないほど、強力な部下た
ちがしっかりと目を光らせておるのだ。





わたしたちが カードゲームに登場するの！

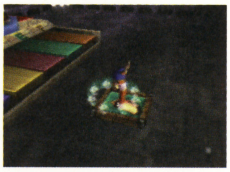
カードは全部で252種類。その名も『ドンキーコングカードゲーム』。ルールは簡単、ジャンケンのようにバトルをして、相手のカードを無くした人の勝ち。初めての人でもすぐに遊べるわ。『ドンキーコング64』には、わたしとランキーのカードも入ってるの。



(右)スターターパック(60枚)/1200円(税別)
このパックをひとりがひとつ持っていればゲームができる。
(左)ブースターパック(10枚)/250円(税別)
カードを集めたい人、デッキを強化したい人用の拡張パック。

ランキーでピアノに挑戦じゃ！

マッドファクトリーの中には、いろいろなゲームが仕掛けられた部屋がいくつもある。これはそんな中のひとつじゃ。クリアーできれば、わしらの大切なゴールデンバナナが手に入るぞ。それにしても、赤クレムリンの声といったらピアノとはほど遠いのう。



ランキーのコングスイッチを押せば、ゲームスタート。クレムリンのタルの色をよく覚えて鍵盤を押そう。



それにしても、この赤クレムリンたちのすごい声……。決してピアノの音ではありません。

工場のスイッチを入れるのじゃ！

マッドファクトリーの中央部の機械を作動させるには、スイッチを探さねばならん。そして、作動させることができれば、最上部への道が開かれるのじゃ。そこに何があるのかは、ドンキー、おまえが行って自分で確かめてこい。まだまだ冒険は続くぞ。



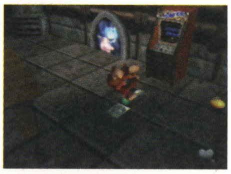
中心にある大型機械は、この操作パネルの前にあるレバーをゴリラハンドで引けば作動させることができる。



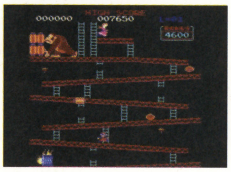
工場を作動させると、生き返ったかのようにうなりを上げて回りはじめる。未知へのとびらがまたひとつ開く。

初代ドンキーコングで一休み

ゲーム機の前にあるレバーを、ドンキーのゴリラハンドを使って引っ張ってみて。なんと！　初代『ドンキーコング』をプレイすることができるの。懐かしいと思う人も初めての人も、キングクルールのことを忘れてプレイしてみてね。



ここのレバーでドンキーのゴリラハンドを使おう。『ドンキーコング』のルーツを体験することができる。



きっと懐かしく感じている人も多いはず。なんだか過去にタイムスリップしてしまったようにも思える。

ビックリ箱につぶされるな！

ステージボスとの戦いに選ばれるのはタイニーじゃ。がけのように切り立ったマス目状のステージを、ボスがしつこいくらいに追ってくるぞ。くるくるパラシュートで逃げおおせるのじゃ。動きを止めたときにあらわれるスイッチを押して反撃せよ。バナナは200本必要じゃ。



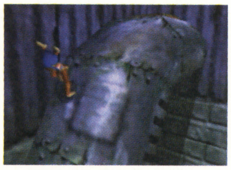
ステージから落ちてしまってもダメージは受けない。またステージ上に戻されてしまう。操作テクニックが重要。



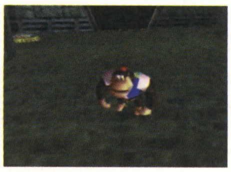
白と青のマス目状のステージ。ランダムな位置に出現するこうげきスイッチは、ニセ物があるので注意。

つるされた檻のチャンキーを救え！

チャンキーの捕らわれた部屋のすみに、とうてい登れそうにない太いパイプが見えるかのう。ランキーのハンドウォークを試してみよ。登って行ったつき当たりのランキーのコングスイッチを押すのじゃ。気の小さいチャンキーを救出できるわい。



ランキーお得意のハンドウォーク。登れそうにない急なところでも、試してみればその先に何か見つかるかも。



チャンキーの救出に成功。これで5匹のコングがせいぞろいした。コングたちの冒険はまだまだこれからだ。

任天堂
1999年12月17日発売
価格 5,800円(税別)

マリオパーティ2 MARIO PARTY™

ご招待のお知らせ



この国の名前を決めるパーティーに参加してみませんか？
参加する方は、この中からひとりを選んで、各開催場所に集合してくださいね。



マリオ　ルイージ　ピーチ　ヨッシー　ワリオ　ドンキー

ルールは簡単。（サイコロブロック）をたたいてマップの中を進むだけなの。（コイン）を集めて（キノピオ）のところにいけば、（コイン）20枚と（スター）を交換してくれるわ。時間内にもっともたくさん（スター）を集めた人が、この国のスーパースターになるのよ。

え？　なんで国の名前をパーティーで決めなくちゃならないのかって？
だって、みんなわがままなのよ。私があれほどピーチランドでいいって言っているのに……。

前回の『マリオパーティ』と違うところは、アイテムを使えるようになったことかしら。マップの中にはアイテムを売っているお店や、ゲームでアイテムをもらえる場所があるのよ。一度にひとつしか持てないけれど、きっとみなさんのお役に立ってくれると思うわ。でも、中にはあの恐ろしいクッパを呼び出してしまうアイテムもあるから、気をつけてくださいね。



まほうのランプ

キノピオのところにワープできる最重要アイテムだ。



キノコ

サイコロブロックを2回たたいてスピードアップ！



けっとうてぶくろ

けっとうミニゲームで勝負！　挑む相手を選べるぞ。



テレベル

テレサを呼び出して、スターやコインを奪うのだ！



アカズキーちゃん

アカズゲートの前で使えば、ショートカットできるぞ。



ワープブロック

誰かと位置をチェンジ。キノピオが遠いときに使おう。



クッパのもと

すれ違いざまにコインを奪う。位置を考えて使おう。



よこどりボックス

ほかの誰かが持っているアイテムを奪ってくるのだ。



スーパーキノコ

サイコロブロックを3回たたいて一気に進むぞ。



クッパばくだん

ターンの終わりにクッパを呼び出す超危険アイテムだ。

開催場所案内

パーティーが開かれる場所は全部で5カ所あるの。マップによっていろいろなイベントがあるから、活用してみてね。クッパのワナにはまらないように気をつけて！

WESTERN LAND

ウエスタンランド





コインを払ってパーティー開催！　プレイヤー全員を1ヵ所に集めてしまうイベントだ。

機関車シュッポーが停車している駅に止まれば、5コインで乗ることができるわ。これで近道しながら、線路の上にいる人をはじき飛ばしちゃいましょう。

PIRATE LAND

パイレーツランド





船着場のマスに止まると、5コイン払ってホージローの背中に。たとえ行きたくなくても……。

いちばん簡単なマップだけれど、一本道だからキノピオのところにいくのがけっこう大変。ドッスンやアカズゲートをうまく利用して、近道するといいわ。

SPACE LAND

スペースランド





ハイパークッパ砲に要注意！　右上から斜め左下方向に発射されることを覚えておこう。

真ん中のカウントダウンは、人がとおるたびに減っていくの。ハイパークッパ砲に当たると大変なことになるから、数字が減ってきたら十分注意してね。

MYSTERY LAND

ミステリーランド





10コイン払うと、右下から左上、またはその逆のルートでブロックを移動できるぞ。

4つのブロックに分かれたテーマランドよ。ブロック間を移動するには？マスやイベントを使うしかないわ。これをうまく利用できるかどうかがカギね。

HORROR LAND

ホラーランド





昼しかとおれないポイントに注意。タイミングが合わないとスターにたどりつけない。

2ターンごとに移り変わる昼と夜がこのテーマランドのポイントよ。時間帯によって起こるイベントが変わってくるから、タイミングが重要になるのよね。

ミニゲームでライバルたちに差をつけろ！

全64種類のミニゲームを完全攻略！
各ミニゲームのワンポイントテクニックを紹介していこう。

全員がライバルだ！ 4人対戦用ミニゲーム

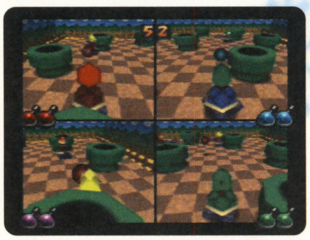
種類も多い4人用ミニゲーム。ライバル全員が相手になるだけに、厳しい戦いになるぞ。

いねむりワンワン



ワンワンははなちょうちんが割れると目を覚ます。はなちょうちんが大きくなったら要注意だ！

ドッカンせんしゃ



Zトリガーで砲塔を固定し、左右に動いて照準を合わせよう。弾道の使い分けも重要だ。

いろいろダッシュ



早く上るために、つねに真ん中で待機すること。あとから上ろうとするライバルを頭の上に着地させて落とそう。

ヒュードロやしき



スタート直後はBボタンを連打、そのあとはリズムよく。障害物はもちろん、上り坂もジャンプで上るといい。

ぜんまいヘイホーレース



AボタンとBボタンを同時に連打！ しっかり同時押しになるように指を固定しよう。

パンチでアタック



ドンカクが移動する順番は決まっている。覚えておけば、かなり有利に戦えるぞ。

なわなわピョンピョン



なわの速度は3段階。最速になったら、Aボタンを短く押して小刻みにジャンプしよう。

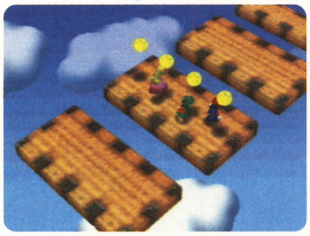


ヒップでドン！



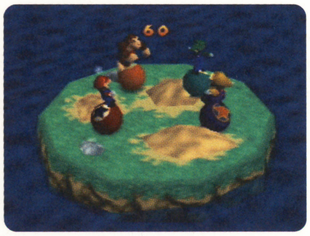
Aボタンを長めに押して高くジャンプし、頂点でZトリガー。1回で多く沈めるのがコツ。

あおぞらプレートレース



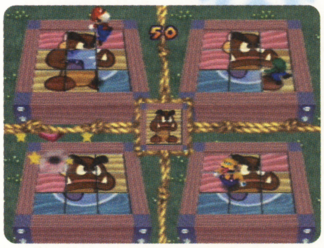
足場をジャンプしながら渡っていくミニゲーム。障害物の位置と、足場が左右に分かれるポイントを覚えよう。

のっかれボール



数が多いうちはステージの中央よりでじっくりかまえるのが得策。相手がひとりになったら駆け引きで勝負だ！

パネルチェンジ



となりのパネルを動かしたいときに移動しながらジャンプすれば、タイムを短縮できる。

5キノピオブロック



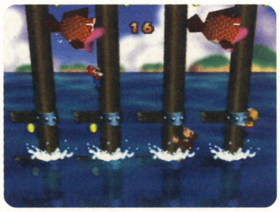
キノピオのマークを目押しで止めよう。回を追うごとにスピードが速くなるぞ。5回目は運まかせでもオーケーだ。

カウント1・2・3



スタート前から数を数えておこう。キノピオに似たキノコは、頭のかたちで見分けよう。

のぼってマスト



Aボタン連打です速くマストを上ろう。コインに気を取られて頭をぶつけないように。

ぷかぷかアイランド



砲弾は、影を見てタイミングよくジャンプでかわそう。最後の1発は爆風が大きいぞ。

ノコノコころころ



真ん中近くのパネルがポイント。走りながらでは難しいので、角度を正確に変えたいときは、ジャンプを使うといい。

スロットルレーシング



カーブの手前から出口まで、しっかり減速することが大切。タイヤが煙を出したら、スピン寸前の合図だ。

はちのすブンブンブン



1対1になったら、残りのフルーツを3の倍数になるように調整しよう。あとは、それを続ければ勝てるのだ。

フラフラレコード



スティックの操作とキャラクターの動きがずれてしまう。少し動いて方向を見極めよう。

はたあげヘイホー



ヘイホーが両方の旗を上げたらフェイントの合図だ。最後までじっくり見てどちらを上げるかを決めよう。

ボーナスミニゲーム

おたからサブマリン



コイン袋は1個で5ポイント。発射された瞬間に、落ちてくる位置をある程度見極めよう。

ひとりでも不利じゃない!? 1vs3対戦用ミニゲーム

3人いると心強いのは確かだけど、
なかにはひとりのほうが有利なミニゲームもあるのだ。

まとあて！ ショット!!



ライバル以外のマトはコインがもらえるが、倒してしまうと逃げられやすくなるので注意。

おしえてステップ



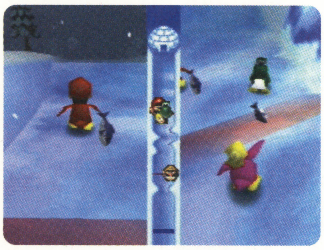
ひとりが踊ったダンスを覚えてマネしよう。誰がどのパートになるかは決まっていない。

ボムへいスローイン



投げる方向と強さの調節が難しい。3人が同じタイミングで投げると、よけにくくなる。

よちよちペンギンリレー



3人側はバトンタッチに時間がかかるので、ひとりの側にも十分勝つチャンスがあるのだ。

あっちむけ！こっち!!



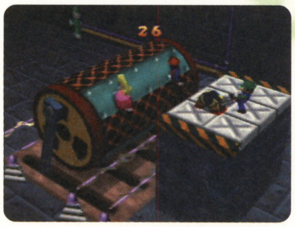
双方とも読みの勝負。相手が"よわい"に設定したCOMなら、見てからでも間に合うぞ。

もっとくれくれクレーン



ライトを目安にして照準を合わせ、Aボタン連打！ 時計はなるべく早めに取ろう。

まわしてローラー



ひとりのほうは、フェイントが重要。3人側は、Aボタンを連打して細かくジャンプしながら位置を保つといいぞ。



くらやみハンマー



ヨコ振りは攻撃する範囲が広い。倒した相手がほかの人の逃げ道をふさいでくれるという特典もある。

ボーナスミニゲーム

ありじごくデンジャラス



3人の進行方向と逆側にありじごくを回転させ、コインを取らせないように工夫しよう。

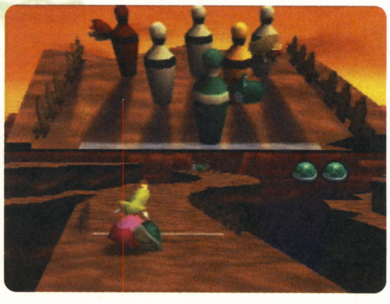
隠しミニゲーム

オットット！ レインボー



橋を渡ろうとするひとりを、3人で集中砲火！ 連続で当てないと阻止できないぞ。

ボーリングGO！ GO！

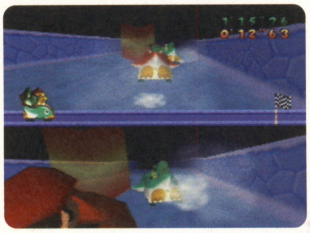


1投目が勝負の分かれ目。ひとりの側が、ここでライバルのピンを2本以上倒せるか否かで勝敗が決まるぞ。

チームワークがカギだ！ **2vs2対戦用ミニゲーム**

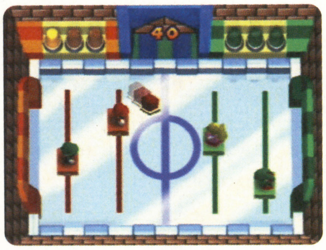
きのうの敵は今日の友。息の合ったタッグコンビネーションで、相手チームを打ち砕け！

スライダーボブスレー



崖下に転落するとゲームオーバー。スティックを斜めうしろに倒し、ブレーキをかけながら曲がるのがコツだ。

スピードホッケー



上下の移動が遅いことに注意。こうらのスピードが速くなると、かなり難しくなる。

のこぎりギコギコ



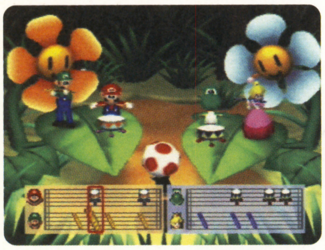
ふたりで息を合わせ、リズムよくボタンを押そう。左右に大きくのこぎりを動かすことを意識して！

たたいてこわせ！



Aボタンを短めに押し、小さくジャンプしてからのキック(Bボタン)がオススメだ。

キノピオおんがくたい



リズムよく楽器を演奏しよう。自分のパートに集中していれば、まずミスしないはずだ。

フライングレース



操縦側がポイントとなるこのゲーム。くぐるとスピードアップする虹と、コース中の障害物に注意しよう。

トロッコレース



カーブでは必ず内側に体重をかけること。コースの中盤以降は長いカーブが多いぞ。

ケーキファクトリー



ベルトコンベアは後半になるとスピードアップする。材料をつかむタイミングが難しくなるぞ。

ダブルクッパふうせん



Aボタンとzトリガーをリズムよく交互に押す。Zトリガーを少し長めに押し、毎回満タンの空気を送り込もう。



ボーナスミニゲーム

あつめてクルマでコイン



操縦の難しいミニカーを使ったゲーム。10ポイントを獲得できる真ん中の宝箱がカギ。

隠しミニゲーム

ムカデGO！GO！



2チームに分かれてムカデ競争。息を合わせることはもちろん、障害物にも注意して。

ブクブクサブマリン



潜水艦の前進と後退を使って、ねらいやすい状態を作ろう。魚雷を誘導できるのは左右方向のみだ。

チャンスは逃さず！ **アイテムミニゲーム**

アイテムマスに止まったら、貴重なお宝をタダでゲットできるチャンスだ。利用価値の高い重要アイテムを確実に手に入れるためにも、各マップのアイテムミニゲームをしっかりチェックしておこう。



たるたるゴロゴロ



たるが高速でシャッフルされるので、ねらったアイテムから最後まで目をはなさないように。



クッパスロット

じっくり見て絵柄の順番を見極めよう。同じ絵柄がふたつならんだポイントがねらいやすいぞ。



きかんしゃとまれ



ほしいアイテムがキャラクターの真上を通過するあたりでAボタンを押すと、ちょうどよく止まるぞ。



テレサめくり

棺おけが開く長さは、だんだん短くなる。最重要となる最後の1回を見逃さないように。

たたいてハンマー



ミニクッパさえ引かなければ、はずしてもチャンスあり。慎重にねらえば問題ないはず。



シャトルハンマー

写真の位置がちょうどいい強さ。真ん中あたりに配置されたアイテムをゲットできる。

バトルミニゲームで勝負！

バトルマスに誰かが止まったら、バトルミニゲームの時間だ。10〜50コインの参加料が全員から徴収され、そのコインをかけて勝負！大きな差がつくイベントだけに、絶対に負けられないぞ。

ガッポリよこどりキノコ



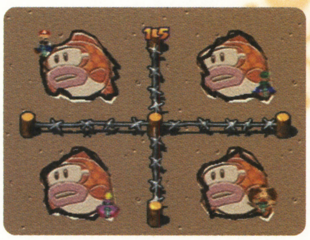
金色のキノコは3ポイントだ。誰かが取ったのを見たら、その人をねらうといいかも。

ぶつかれバルーンカー



スティックの上下で前進と後退、左右で方向転換。ミニカーの特殊な操作法に慣れよう。

はっくつ！ ハッスル!!



キャラクターの外周を正確になぞろう。3Dスティックからは指を離さず、慎重に。

いそげ！ ボムへいわたし



キャッチミスは命取り。いつ自分のところにくるかわからないので、つねにかまえておこう。

おとしていただきキノコ



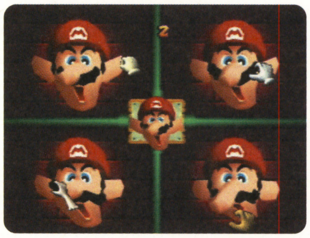
アームが動く時間を計算し、少し手前でボタンを押そう。金色のキノコは3ポイントだ。

キャラクターレース



元気に動いているのは調子のいい証拠。でも、レース中のアクシデントもあるし……。

みんなヒッパレ！



制限時間をいっぱいまで使って微調整をくり返し、できるかぎりお手本に近づけよう。

クッパだいばくはつ



どれかひとつがクッパばくだんのスイッチだ。運を天にまかせて、度胸一発勝負！

チャンスタイムは確実に　チャンスミニゲーム

！マスに止まるとスタートするチャンスタイムは、文字どおりの大チャンスゲーム。パッと見はランダム要素が強いゲームのように思えるが、右の写真のような方法で止めれば確実にコインやスターをゲットできるのだ。



いざ！　けっとうミニゲーム

けっとうてぶくろのアイテムを使うか、残り5ターンを切った時点でふたりが同じマスに止まると、けっとうミニゲームがスタート！けっとう相手とかけるコイン枚数を指定したら、いざ勝負開始！

かいぞくのけっとう



表示されたA・B・Zのボタンをす速く押そう。早さと正確さが求められるゲームだ。

こうやのけっとう



カウントダウンからGO！までが長いので注意。フライングは1回しか許されないぞ。

じげんばくだんのけっとう



合図の音が聞こえたらカウント開始！　時計やストップウォッチを使っちゃダメ。





いせきのけっとう



AボタンとBボタンを交互に連打！　連打力はもちろん、リズム感とスタミナも重要だ。

まじょのけっとう

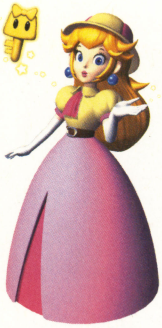


A・B・Zのキノコで料理を作る。す速さよりも、正確に入力することを意識しよう。

マリオジャンケン



マリオ、ピーチ、クッパの3人を使ったジャンケン勝負だ。あいこの場合はもう一回。



ミニゲームランドへようこそ！

ここは、ミニゲームを使ったいろんなイベントが楽しめる
緑豊かなテーマパークよ。テーマランドでのパーティーに疲れたときは、
ぜひ寄ってみたい場所ね。でも残念なことに、最初はどこもオープンしていないの。
まずは、キノキオさんのところを訪ねてみるといいわ。







キノキオ

ゲーム中にプレイしたミニゲームを買える場所。ミニゲームを買い集めるにつれて、つぎつぎとほかのイベントが開園していくぞ。



隠しミニゲーム“ぐるぐるトライアル”

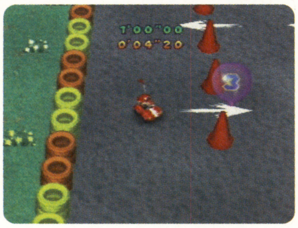
バトルミニゲームとアイテムミニゲームを含めたすべてのミニゲームを買うと、ついに最後の隠しミニゲーム、ぐるぐるトライアルがプレイできるようになる。このミニゲームは、決められたコースをミニカーで走る、ひとりプレイ専用のタイムアタックゲームだ。コースは全部で５つあるので、思うぞんぶん記録に挑戦しよう！







ドライビングテクニックをみがけ！



3Dスティックの上下で前進後退、左右で向きを変えるというぐるぐるトライアルのミニカー操縦法は、2vs2対戦用ミニゲームの“あつめてクルマでコイン”や、バトルミニゲームの“ぶつかれバルーンカー”と同じだ。ここでタイムアタックをしながら操縦術をきたえておけば、対戦ミニゲームにも強くなれるぞ。



ミニゲームスタジアム

ミニゲームを10種類買うと開園。バトルモードのほか、20種類でトライアルモード、30種類でデュエルモードが追加されるのだ。



ミニゲームコースター

4人、1vs.3、2vs.2のミニゲームのうち、隠しミニゲーム以外の42種類すべてを買うと開園する、ひとりプレイ用のアトラクション。隠し要素を出現させるためにもクリアーが必須のイベントだ。ワールド6までの“ふつうコース”をクリアーするとバトルミニゲーム、最終ワールド9までの“むずかしいコース”をクリアーするとアイテムミニゲームが、それぞれキノキオのところで新たに買えるようになるぞ。

ミニゲームコースターで注意しておきたいのが、通常プレイ時とは少しルールが変わるミニゲームがあること。時間内に決められた数のコインを集めるのがクリアー条件となるボーナスミニゲームのほか、“なわなわピョンピョン”も50回跳ばないとクリアーできない。



ミニゲームパーク



キノキオから買ったミニゲームを遊べるモードだ。ミニゲームコースターをクリアーしていくと、バトルの木とアイテムの木が加わる。



ジュラシックパックンに注目！

ミニゲームパークの中をウロウロしているジュラシックパックン。じつは、隠しミニゲームをくれる重要キャラクターなのだ。ミニゲームの購入数が36を越えるとムカデGO! GO!、49でオットット！ レインボーがもらえるぞ。





コインボックス

通常＆トライアルのボードゲームをクリアーしたときのコインが、ここに貯まっていく。買えるミニゲームはどんどん買っていこう。

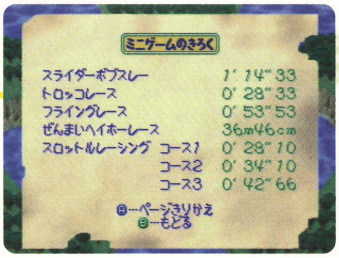


おてがるコイン収集法

簡単にコインを集めたいなら、トライアルモードがオススメだ。ゲームを始めたらスタートボタンの設定で全員をCOMにし、あとはほうっておけばオーケー。開始前の設定でハンデをつけておくと、さらに効率がアップするぞ。通常のボードゲームでこの方法を使う場合は、終了前にひとりをプレイヤーに戻さないとコインが手に入らないので注意しよう。







キロクのボトル

NEW　RECORDを出したミニゲームの記録を見ることができる場所だ。オプションけんきゅうじょにも同じ記録が保管されているぞ。

中断して練習しよう

ミニゲームコースターの厄介なところは、Rボタンの練習モードがないところにもある。しかしご安心を。1回ゲームを中断しておけば、ミニゲームパークで練習できるじゃありませんか。苦手なミニゲームの前には、この方法を使ってしっかり練習しておこうね。

やり直すときは……

ゲームオーバーになっても、"やりなおす" を選べば、人数3の状態でワールドの最初から挑戦できる。でも、前にセーブしたときの人数が3以上なら、1回 "やめる" を選んだほうが得策だ。セーブマスからやり直した場合は、前のワールドからの連続クリアーも残るぞ。

登場ミニゲームリスト

ワールド1　意外に難関!?
のっかれボール
カウント1・2・3
パネルチェンジ
スロットルレーシング

ワールド2　コインの稼ぎどき
ケーキファクトリー
たたいてこわせ
ダブルクッパふうせん
のこぎりギコギコ
スピードホッケー

ワールド3
"かんたん" はここで終了
もっとくれくれクレーン
あっちむけこっち
まとあて！ ショット!!
ボーリングGO! GO!

ワールド4　気を引き締めていこう！
5キノピオブロック
ノコノコころころ
ヒップでドン！
フラフラレコード
ドッカンせんしゃ

ワールド5　パートナーにおまかせ
あつめてクルマでコイン
スライダーボブスレー
トロッコレース
フライングレース
ブクブクサブマリン
キノピオおんがくたい

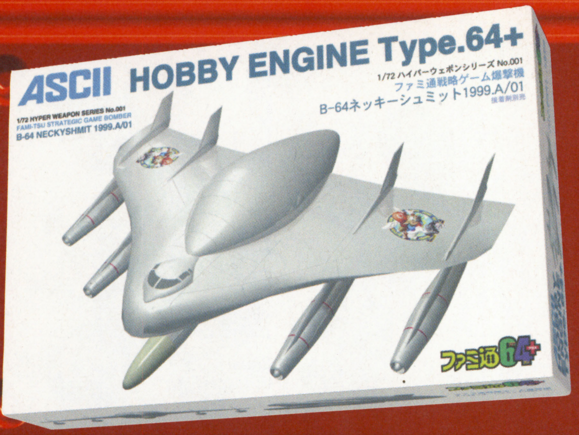
ワールド6　"ふつう" のラストだ！
ありじごくデンジャラス
くらやみハンマー
まわしてローラー
おしえてステップ
よちよちペンギンリレー
ボムへいスローイン

ワールド7　ここがふんばりどころ
はちのすブンブンブン
ぜんまいヘイホーレース
のぼってマスト
なわなわピョンピョン
ヒュードロやしき
あおぞらプレートレース

ワールド8　最終試練
おたからサブマリン
はたあげヘイホー
いねむりワンワン
いろいろダッシュ
パンチでアタック
ぷかぷかアイランド

ワールド9
ついにゴール！ と思いきや……
ゴールにつくだけのワールドかと思いきや、とんでもないワナが……。最後の対戦は、ミニクッパ3人とのドッカン戦車だ。何度でも挑戦できるので、クリアーまでねばろう！





人の集まる機会が多い年末年始、パーティーゲーム特集だ!!

クリスマスにお正月にと、年末年始は大人数で集まることが多いもの。そこで64+編集部では読者の皆さんに、アナログなパーティーゲームをぜひともオススメしていきたい心意気。え、安直だって？　いやいや、これがやってみると思いのほかに楽しいのよ。デジタル世界でのゲームが、スーパーファミコンからN64へなどと進化しているように、パーティーゲームだって、みんな知っている定番から、マニアックなものまで、さまざまにバージョンアップしているのです。



① 人生ゲーム



●タカラ　●3,600円
●プレイ人数:2～8人
ボードゲームの大定番。内容は、人の一生をシミュレートしたすごろくふうのゲーム。就職した職業によって収入が違う、子どもが生まれると各プレイヤーから祝儀をもらえるなど、なかなかシビアなのだ。ルーレットなどの小道具や、ボードの内容が豪華になったデラックス版、時代を反映した平成版などのバージョンも発売されている。

② 貴族の務め



●ニチユー　●4,000円
●プレイ人数:2～5人
ドイツ生まれの定番ボードゲーム。プレイヤーは貴族となって、骨董品を収集するのが目的だ。収集した骨董品で展示会を開き、より価値の高いものを展示すると、先のマスまで進むことができるのだ。ほかのプレイヤーから骨董品を奪える泥棒カードや、泥棒を捕まえられる探偵カードを利用して、すばらしいコレクションを目指そう。

③ コネクションゲーム



●はなやま玩具　●3,500円
●プレイ人数:2人
盤面のラインをつないでボードを分割するか、相手を囲むことが勝利条件の、ニュージーランドのロングセラーゲーム。2色のポールの間を、プレイヤーが順番に手持ちのタイルを配置して、ラインを延ばそう。相手のポールを囲むホールボックスインや、タイルを囲むタイルボックスインなど51,000とおりもの勝利パターンがあるのだ。

④ スター・ウォーズ　モノポリー



●ハズブロー　●7,000円(参考価格)
●プレイ人数:2～8人
日本でもすっかりおなじみのモノポリーの、なんとスター・ウォーズのキャラクターが登場するバージョンだ。ゲームの内容自体は通常のモノポリーと同様だ。物件の取り引きや買い占めなどをとおして、プレイヤーの人間性までかいま見えてしまうのが、よくできたパーティーゲームの証といえるだろう。

⑤ ニューダイヤモンド



●はなやま玩具　●1,200円
●プレイ人数:2～3人
自陣から向かいの陣地まで、すべてのコマを移動させるのが目的のボードゲーム。目の前のコマを越えていくことができるというのがミソ。「幼い頃にやり飽きた」なんて人もいるでしょうが、これがかえって新鮮。相手の戦略をいかに読むかが勝負のカギを握るので、年端のいかない頃にプレイしたのとはまたべつのおもしろさが味わえるのだ。

⑥ ソリテア



●はなやま玩具　●2,000円
●プレイ人数:1人
パソコンに付属していることで知られる、よく似た名前のゲームとはべつの、ひとりプレイ専用ゲームだ。盤上のコマを縦、横に飛び越えて進めていき、飛び越えられたコマを取り除くのだ。これを移動できなくなるまで続けて、コマの残りをより少なくしよう。ひとりプレイとはいえ、これのスコアを競うとけっこう燃えるのだ。

⑦ カタンの開拓者たち



●TRY SOFT ●4,950円
●プレイ人数:3～4人
ドイツ発の本格的なボードゲーム。プレイヤーは開拓者となって、カタン島という未知なる島の植民競争に打ち勝とう。島に上陸して、自分の開拓地を増やすと同時に、土地の開発を進めていくのも重要となる。ほかのプレイヤーと交易を行って、開拓に必要な資材を手に入れることもできるから、うまく取り引きすることが勝利への近道だ。

⑧ ジェンガ



●トミー ●1,980円
●プレイ人数:2人～
パーティーといえばジェンガ、といわれるほどのパーティーゲームの代表的存在。内容は単純。プレイヤーは順番に、積み上げられたブロックをバランスを崩さないように抜いていくのだ。取っても平気なブロックの見極めと、バランス良く抜く技術が勝負の分かれ目になる。"天然木材使用"と明記されているのもなかなかシブいでしょ。

⑨ ラミィキューブ



●エンゼル ●2,500円
●プレイ人数:2～4人
トランプのセブンブリッジに似た頭脳派ゲーム。世界三大ファミリーゲームのひとつと謳わている。が、残りふたつは編集部ではわかりません、あしからず。プレイヤーは手持ちのタイルを特定の組み合わせで場に出していき、いち早くタイルをなくした者の勝ちとなる。場に出されたタイルに手持ちのタイルを足していくのがポイントだ。

⑩ スコットランドヤード



●ツクダブリスクール ●4,500円
●プレイ人数:3～6人
プレイヤーのひとりが怪盗Xとなりロンドン市内を逃亡、ほかのプレイヤーは刑事として怪盗Xの逮捕を狙うボードゲーム。刑事となったプレイヤーはバスやタクシーなどの交通機関を利用して、ロンドン市内を縦横無尽に移動する怪盗Xの居場所を割り出そう。みごと逮捕すれば刑事側の勝ち、24時間逃げ切れば怪盗Xの勝利となる。

⑪ コンタクト・ゲーム



●ツクダブリスクール ●2,400円
●プレイ人数:2～10人
ゲーム開始時に、道路や鉄道、川などが描かれたカードが各プレイヤーに10枚ずつ配られる。これを順番に絵がつながるように出していくカードゲーム。カードを出せないと、そのプレイヤーは負けとなり、最終的に残りカードがもっとも少ない者が勝利を得られる。変形の7並べとも言える内容で、小さい子でも無理なく楽しめるだろう。

⑫ ナポレオン(おまけ)



●任天堂 ●2,500円(参考価格)
●プレイ人数:2人
パーティーゲーム発掘時に発見された珍品がこれ。あの任天堂が製造していたボードゲームだ。トランプのナポレオンとは関連がなく、どちらかというと囲碁のような感触の陣地取りゲーム。ただし、コマの数が限定されているため、相手のコマを奪うことがより重要になっている。いまとなってはかなりのレアアイテムなので入手はかなり困難だ。

プレゼント

PRESENT see P.135

今月はドドーンとここで紹介したパーティーゲームの数々を、すべて読者の皆さんにプレゼントしちゃいます。どうぞうれしい悲鳴をあげてください。プレゼント希望の方はハガキに、希望するボードゲームの番号と、ホビーエンジンで取り上げてほしいものをそれぞれ書いて応募するといいかもしれません。詳しいあて先などについては135ページを参考にすると、当選の確率がグッとアップすること間違いなしです。と、いうことで皆さんよろしくです、それではよいお年を。





本体も周辺機器も多種多様、今回はGB用の周辺機器を紹介!

'89年4月の初代GB登場以来、GBブロス、GBポケット、GBライト、GBカラーとさまざまなバージョンアップをしてきたGBシリーズ。そのバリエーションは、各種の限定モノも加えると、すべてを把握するのが困難なほどの量に上る。これに伴い、GB用の周辺機器もじつに多種多様。現在も販売されているものとなると、そのほとんどはケーブル類だが、そのほかにGBの世界を広げてくれるアイテムもラインアップされているのだ。



ケーブル

●GBシリーズ専用通信ケーブル
●任天堂　●1,500円
GBシリーズで対戦プレイなどに使用するケーブルだ。ただし、初代GBでは使用できないので注意が必要だ。
●GB専用通信ケーブル
●任天堂　●1,500円
初代GBでの通信時に使用するケーブル。新しい機種で使用する際には変換コネクタを接続すればオーケーなのだ。
●変換コネクタ　●任天堂　●800円
GB専用通信ケーブルを、GBポケット以降の機種で使用するのに必要なコネクタ。



ACアダプター

●ACアダプタ
●任天堂　●1,500円
GBポケット以降のGBシリーズに使用可能な、アダプター。電池が不要なので、長時間のプレイにはオススメだ。

●ACアダプターポケット
●ホリ電機　●1,500円
対応機種は上記のACアダプタと同様にGBポケット以降のGBシリーズ。コードの長さが3メートルもあるのが特徴だ。



充電式バッテリーパック

●バッテリーパックチャージャセット
●任天堂　●3,500円
家庭用の電源から充電すると、約7～10時間の使用が可能だ。残念ながら初代GBでは使用不可となっている。

●充電式アダプタ
●任天堂　●3,800円
こちらは初代GB専用の充電式アダプター。約10時間も使用できる。またACアダプターとしても使用もできてオトクだぞ。



クリーニングキット

●クリーニングキット
●任天堂　●800円
全GBシリーズに共通して使用可能な、クリーニングキットだ。なにかとほこりの貯まりやすい、端子部分を奇麗な状態に保つことができるのだ。GBの本体や、カートリッジにも使えるぞ。大事なセーブデータや、貴重な初期GBのソフトを無駄にしないためにも、こまめに使って手入れをしておきたいものだ。



スーパーライトボーイポケット

●スーパーライトボーイポケット
●ビック東海　●2,680円
初代GBを除く、GBシリーズに使用可能な便利グッズだぞ。これを装着すると、GBの画面が約1.5倍に拡大されるのだ。専用ライトも付属しているから、反射式の液晶を使用しているGBカラーでは、暗がりでも画面がよく見えてとくに重宝するだろう。ヘビーユーザーには必須アイテム!　かな。



ポケットカメラ・ポケットプリンタ

●ポケットカメラ
●任天堂　●5,500円
GBがデジカメに!?　カートリッジの差し込み口にセットするだけで使用可能な、小型カメラ。専用ソフトも付属だ。
●ポケットプリンタ
●任天堂　●5,800円
ポケットカメラで撮影したデータや、ポケットプリンタ対応ソフトのデータなどを印刷可能なプリンター。別売りのシールにも印刷できるのだ。





ベビースターの先祖帰り？クジつきで人気のブタメンだ！



編集部DMR（そろそろ覚えましょう、駄菓子ミステリー調査隊です。）は今月も絶好調。週に一度の駄菓子デーには、駄菓子だけを食べて過ごします。この連載を読んでくれているアナタならご存じのとおり、昨今では駄菓子といえども健康に注意を払ったものが多いから、体調も毎日上々なのです。ところで久保さんって誰？　という質問にもそろそろ答えるとしましょう。と思ったけど、スペースがないや、ごめん、やっぱ来月で。

“ブタメン”ってなに？



ブタメンの製造元、おやつカンパニーは定番駄菓子、ベビースターの製造元でもある。このベビースター、元を正せばインスタントラーメン製造で発生するかけらが、もったいないという発想から生まれたもの。もちろんベビースターはそのかけらから作っているわけではなく、一度製麺したものを砕いているのだけれど。このブタメンはお湯を注いで食べるので、通常のインスタントラーメンに近い。ベビースターが先祖帰りをしたものが、ブタメンなのだ。と豆知識をひけらかして、ブタメンのネーミングの由来はトンコツ味のラーメンだから、などとさらっと言って逃げておこう。

企業秘密に大挑戦！



ブタメンは自分の手でも作れるよ！　と教えてくれたのは、二目市の赤星さん。まずは小麦粉と水を練って麺生地を作ろう。これを薄く延ばして、糸状に切ると麺になる。できた麺に味付けをして油で揚げれば、ブタメンのできあがり。ところでこの味付けってどうすんのよ、赤星さん？　「え、知らない。」それでは製造元のおやつカンパニーに聞いてみよう。どうなんです？　「企業秘密です。」ガーン。しかし、DMRはそんなことではくじけません。味付けの基本、さしすせそでブタメンを作りました。みんなも自分で試してみよう。いや、ブタメン売れるはずだわ。

限定ベビースターを追求



ブタメンの親戚的存在のベビースターには、地域限定のレアアイテムがあることが判明した。これを黙って見過ごすわけにはいかない。北海道では札幌のみそラーメン、九州ではトンコツラーメン、信州ではわさびそば、といった具合だ。ほかに、関東や関西にも限定モノがあり、なかには、かけら状のベビースターでなく、カップ入りのものや、ベビースターをトッピングしたスナック風おせんべいなどもある。久保さんならずとも垂涎の逸品といえるだろう。詳しい入手場所は教えられないが、各自ぜひ見つけてもらいたいものだ。

ブタメン徹底活用！



●鉢植えに　これからは駄菓子だって地球に優しく！　器だって再利用しよう。と、いうわけでDMRではブタメンで花を育てています。貧乏臭いとか、下に穴を開けるのが面倒だとか、文句ばかり言うもんじゃありません。ブタメンに花、心が和むじゃありませんか。

●ベビースターとして　ブタメンがベビースターの先祖帰りなら、もう一度ベビースターに戻ることもできるはず。と、いうことでブタメンの麺を取り出して、砕いて食べてみましょう。アラ、このコーナーにしては珍しくふつうに食べれるわ。ちょっとみんなも1回やってみるといいかも。

ブタメン

●製造元／おやつカンパニー
●1個60円
●ベビースターで有名な、おやつカンパニーのミニカップ入りラーメン。ふたの裏にアタリが出れば、もうひとつもらえるというのも、駄菓子のあり方として非常に正しい。また、このミニカップ入りのほかにも、ベビースター同様に袋入りのブタメンが1袋30円で発売されている。おやつカンパニーでは三重県久居市の新工場で、工場見学を実施している。興味のある読者ちゃんは一度いってみては？

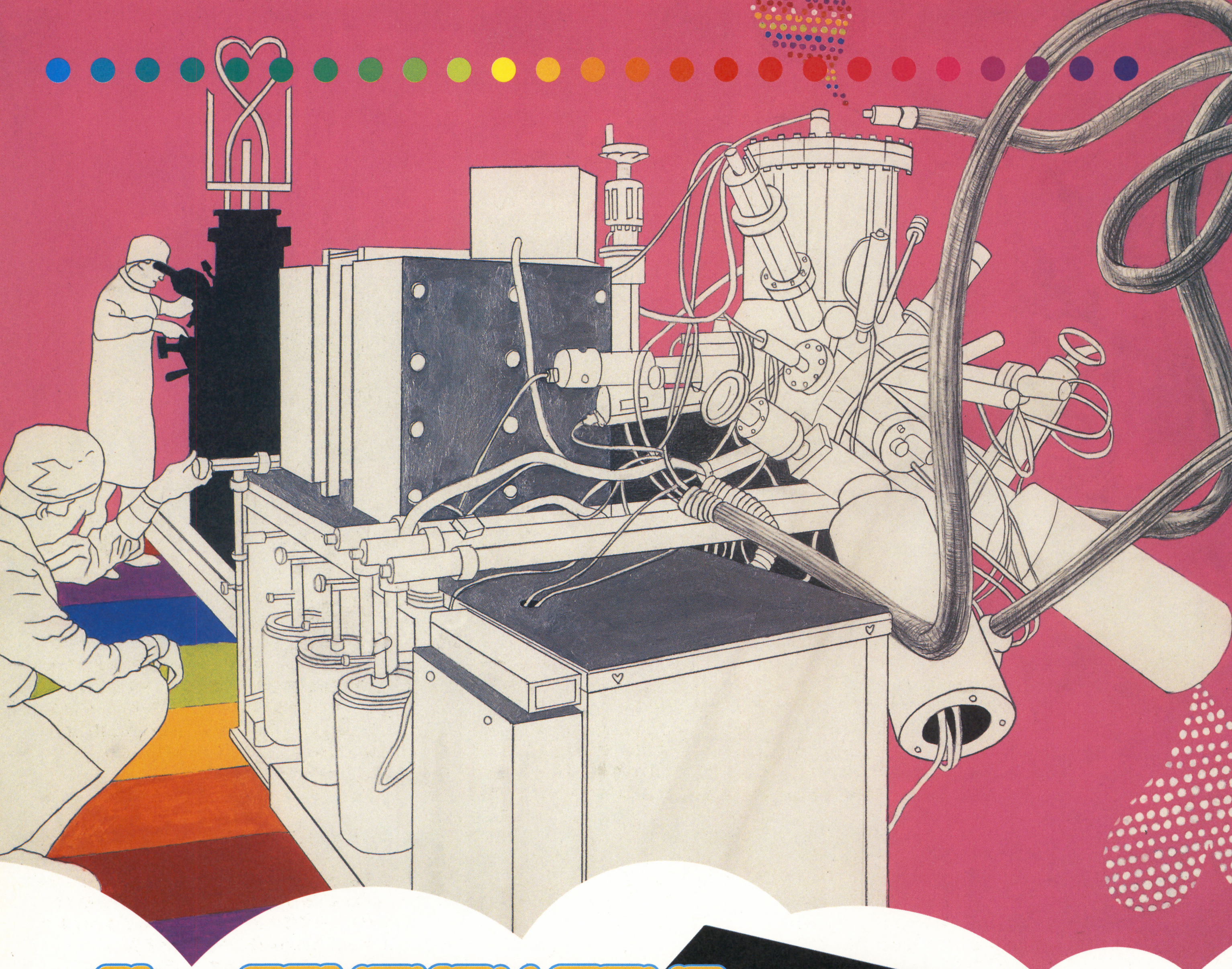


プレゼント

PRESENT see P.135

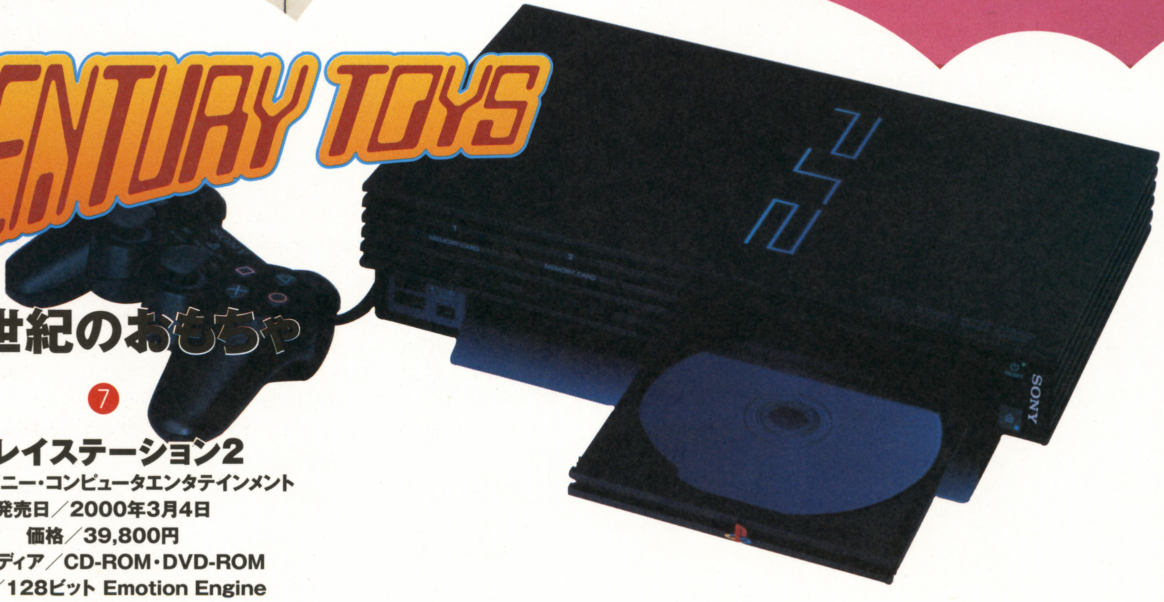
DMRでは今月もプレゼントをゲットして参りました。ブタメンをセットで9名の“だがしあるある会員”にプレゼント。提供はもちろんおやつカンパニー。会員でないのに欲しいというアナタは入会も希望と書いて送ってね。駄菓子のヒミツの感想も忘れずに。





21ST CENTURY TOYS

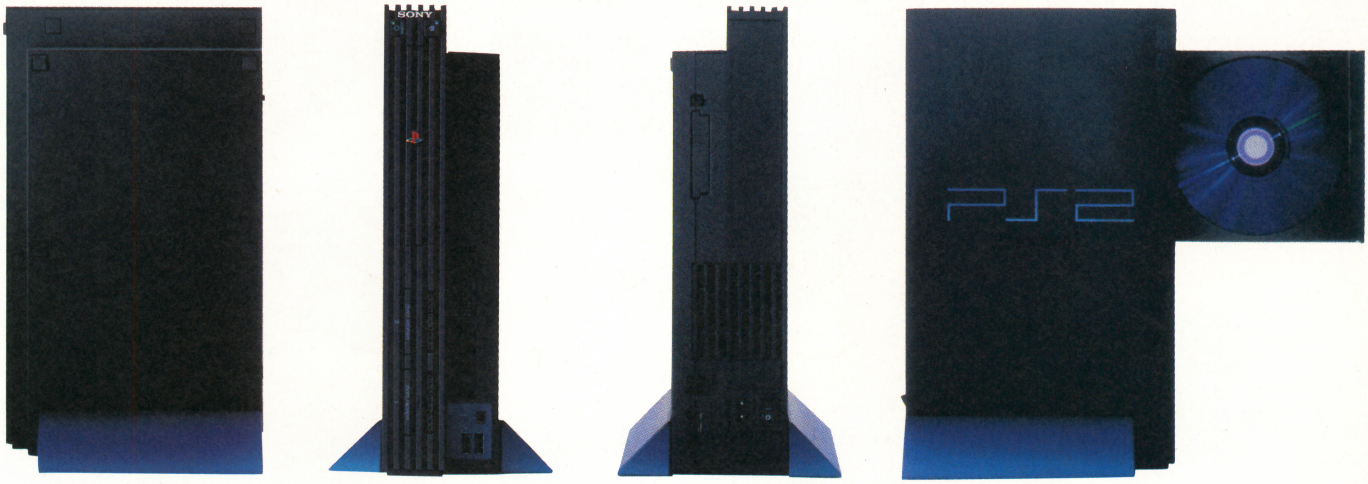
21世紀のおもちゃ



⑦

プレイステーション2

発売元／ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日／2000年3月4日
価格／39,800円
供給メディア／CD-ROM・DVD-ROM
CPU／128ビット Emotion Engine



何かが道をやって来る

チャンピオンたちの朝食

リアルワールドとバーチャルワールドの境界はどこにあるのだろう。自分が存在している空間がリアルだと仮定してみたところで、それがバーチャルな空間ではないという証明は成り立たない。映画『マトリックス』のなかで、監督のウォシャウスキー兄弟は20世紀末のリアルワールドを、見事なまでに打ち砕いた。人間が持つ、視・聴・嗅・味・触の5つの感覚で証明できるものなど、何ひとつないのだと。

いまはまだ、プログラマーの掌のうえでしか踊ることのできないゲームの世界にも、確実にターニングポイントが訪れようとしている。ゲームという存在がプレイヤーに対して目的を与え、それをクリアーすることを強いるのではなく、環境を提供するものになったとしたら。そしてその環境が、ボクらが現実だと認識しているこの世界と、寸分違わぬものになったとしたら。

一昔前なら、出来の悪いSFでしか語られることのなかったストーリーが、次世代ゲーム機の登場で、わずかではあるが現実性を帯びてきた。もはやバーチャルワールドは夢で語られるものではないのだ。いや、すでにリアルワールド自体が、バーチャルワールドのひとつとして取り込まれているのかもしれない。

鼠と竜のゲーム

スーパーファミコン全盛の時代から、プレイステーションやセガサターン、ニンテンドウ64といったゲーム機が登場したときにも、"次世代ゲーム機"という総称が新聞紙上をにぎわした。画面の描画能力が大幅に向上したこと、ゲーム機の心臓部ともいえるCPU（中央演算装置）が、32ビットや64ビットといった、当時のパーソナルコンピューターをも凌駕するような能力を持ったことなどが、その由縁である。

そして、いままた。昨年末に発売されたドリームキャスト、来年3月に発売されるプレイステーション2、そして来年のクリスマスに全世界で同時発売されるというドルフィン。現行機種からさらなるバージョンアップを経て、前回の次世代ゲーム機戦争を演出した3社が、同じ戦いをくり広げようとしている。キーワードとなるのは、期せずして3社ともに"ネットワーク"。

未来からのホットライン

グー・チョキ・パーの3すくみで勝負を競うじゃんけんが、ゲームの発祥だろうか。複数の人間が対峙したとき、対話が生まれ、ともすれば争いがおこる。その状況をコンピューターでシミュレートしたのが、コンピューターゲームのはじまりだ。アクションゲームしかり、ロールプレイングゲームしかり、アドベンチャーゲームしかり。

けれども、コンピューターゲームは、あくまでもシミュレートでしかなかった。いかに突飛な展開を見せようとも、それはあらかじめプログラムされた予定調和でしかない。いかに美しいグラフィックで、いかに素晴らしい音楽で飾られたとしても、いきつくさきはつねに同じ。それがコンピューターゲームに課せられた限界だった。

プレイステーション2に代表される次世代ゲーム機が、こぞってネットワーク対応ということを打ち出したのは、当然の帰結だろう。スーパーコンピューター並みにまで進化したCPUや、グラフィックエンジンを搭載する次世代ゲーム機が描きだす世界は、限りなくリアリティーを獲得しつつある。そうした環境にあって、プレイヤーが本当に楽しめるゲームは、予測不能の行動を起こせる人間を相手にしたものでしかないのだから。

最後から二番目の真実

いまはまだテクノロジーのかたまりでしかないけれど、何年後かには確実におもちゃとなる可能性を秘めたモノ。インターフェースの向上だったり、コストダウンだったり、そうした幾多のブレイクスルーを経て生み出されるであろうものを、ボクらは"21世紀のおもちゃ"と定義した。

それとは逆に、いますでに広義のおもちゃとして販売されているゲーム機もまた、バージョンアップをくり返すことで"21世紀のおもちゃ"への変容をとげようとしている。そしてそのターニングポイントにあたるものが、単なるテクノロジーの進化ではなく、ネットワークという、人間をそのテクノロジーのなかに取り込むかたちとなってあらわれたことが興味深い。

おもちゃは"なぐさみもの"である。それが子供のためであれ、大人のためのものであれ、人間にとっての"なぐさみもの"であることに間違いはない。だからこそ、次世代ゲーム機が進化するためには、そのなかに人間を取り込むためのネットワークという仕掛けを必要としたのだろう。こうして、人間はおもちゃに同化する。

ON THE ORIGIN OF SPECIES





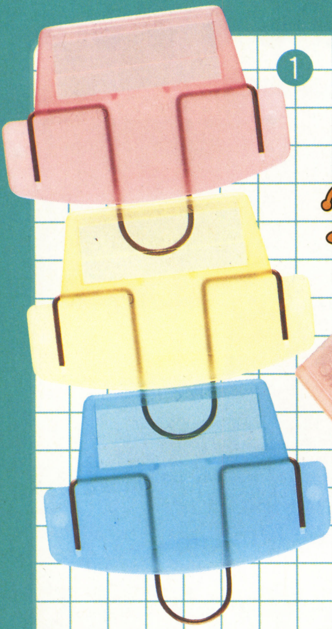
❶12月1日から待望のサービスが開始された64DD。ハードウェアを単体で販売するのではなく、ネットワークサービスに参加するためのツールとして、ユーザーに配布される。スペック的には古いマシンだが、つぎに控えるドルフィンへネットワークのノウハウをどれだけ活かせるかに、真価が問われるだろう。
❷次世代ゲーム機の先陣をきって登場したドリームキャスト。通信モデムを内蔵し、ネットワークでの対戦ゲームで独自の路線を確立しつつある。'99年の秋にはアメリカでも発売された。

Stationery Showcase vol.7

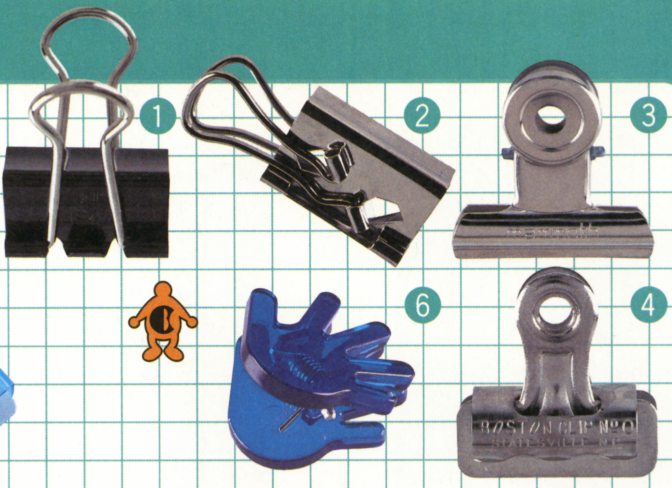
TV チャンピオン 第2代文房具王

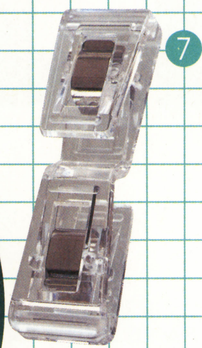
高畑正幸の ステーショナリーショーケース

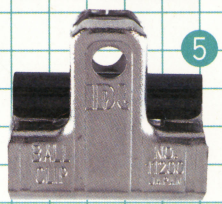
〜文房具にまつわるウンチク話〜

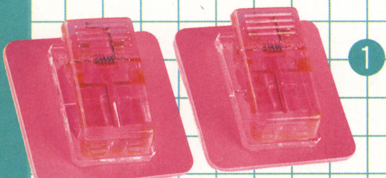






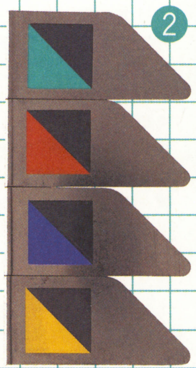




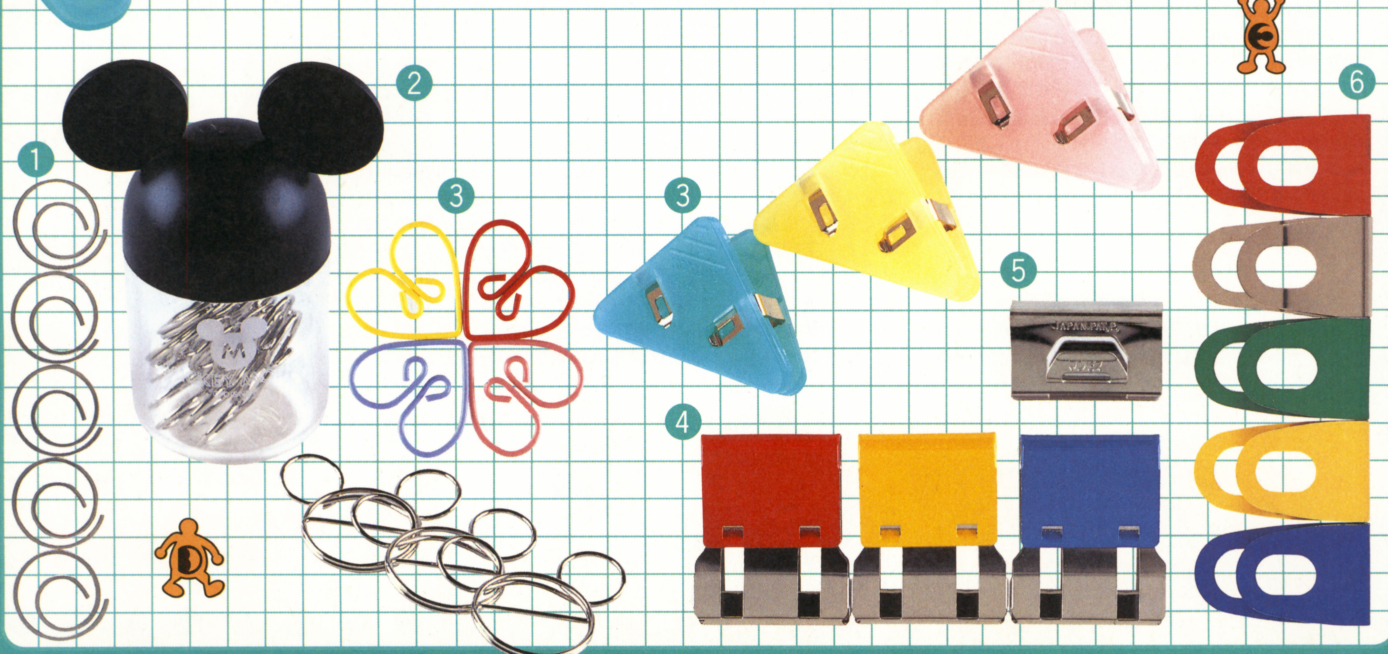








モノをはさんで綴じるクリップ。紙に穴を空けることなくまとめあげていくクリップも、その種類は千差万別です。



あなたが気づかないあいだにも進化を続けるペーパークリップたち

クリップは、紙をはさんでとめる、ただそれだけの道具だ。文具のなかでも安価で小さく、消耗品的要素が大きいため、些細なものというイメージが強く、ことさらに脚光を浴びることは少ないかもしれない。しかし、そのアイデアや形状のバリエーションは、文具のなかでも多彩な方だ。あの手この手で他社のパテントをかいくぐり、少しでも便利に、少しでもかわいらしく、少しでもおもしろく、さまざまなアプローチでデザインされ、我々が気づかないあいだにも進化し続けている。今回はそんなクリップたちの特集だ。意外に知らないクリップがたくさんあるのではないだろうか？

今回、テーマをクリップに決めてから、文具屋を見て歩くと、でてくるでてくる。ものすごい種類のクリップが市販されていることに改めて驚く。今回紙面で紹介したものなど、そのなかのごくわずかにすぎない。今回は、機能的に差があるものを中心にセレクトしたが、とくにⒹに分類される針金タイプのクリップや、それに似た形のプラスチック製のものなどは、それこそ星の数ほどある。だいたい、この連載のためのサンプル探しによく立ち寄る伊東屋（日本でもっとも有名な文具店のひとつだろう）の看板には、真っ赤な巨大ゼムクリップが誇らしげに乗っかっている。

「クリップなんてどうせどれでもおんなじでしょ」なんて思っているそこの人！　それはちがう。少なくとも綴じるものに会わせて数種類は使い分けていただきたい。クリップは、はさむ方式で分類すると、大まかに2種類。針金のゼムクリップに代表される平面形のものと、目玉クリップやダブルクリップに代表される立体構造のものがある。立体のものの多くはコの字型の板バネを利用したものだが、それに当たらない変形クリップも多種存在する。前者平面型に属するものは、はさめる紙の厚さも数枚程度で強さも似たり寄ったりだが、後者の立体型は、用途によってさまざまな形状があり、はさめる厚さも使い勝手も多様だ。インデックスがついていたり、取っ手が邪魔にならないように横に倒れたり……いろんなアイデアがそのなかには詰まっている。それぞれ得意な厚さや、使い勝手が違っているので、綴じるものに応じて使い分ける必要があるだろう。クリップはすべて材料の弾性を利用しているので、能力以上に厚いものを綴じようとすると、開いたままになって戻らなくなることもある。とくに、前者に属するプラスチック製のものは、変形に弱いので要注意だ。

もし実用のみを考えて、最小限の種類に絞りたいのであれば、Ⓔ-⑥のドミノクリップと、Ⓑ-①のダブルクリップの大中小をそろえることをおすすめする。十数枚までならドミノクリップがカバーし、それ以上は、シンプルかつ強力なダブルクリップだ。これだけあればまあ、実用上は事足りるであろう。しかし、しかしだ。それだけでは味気ないと思うことはないだろうか？　クリップは、四角いマジメな事務書類に許される（かもしれない）数少ない遊び心の空き地なのである。たとえばオフィスで、まじめな定型書類に色とりどりのマーカーで記入したら、いくら何でも怒られるにきまっている。でも、クリップぐらい遊んだっていいではないか！　書類そのものには傷もつかないし、気に入らなければはずせばいいのだ。何のことはないいつもの書類でも、Ⓓ-①のようなクリップでとまっているだけで何となく雰囲気が変わるのではないだろうか？　ときには上品に、ときには遊び心を込めて、クリップを使い分けるのも悪くはないと私は思う。



高畑正幸（たかばたけ・まさゆき）

千葉大学自然科学研究科デザイン科学専攻・修士2年。工作（折り紙から金属まで）、音楽、演劇、読書、映画、芸術鑑賞と趣味は多彩。文房具をテーマにしたホームページを公開中。今年の春に放映された『TVチャンピオン（テレビ東京系）』で優勝し、第2代・文房具王に輝く。みずからが編集した『究極の文房具カタログ』を、1,000円で通販中。問い合わせはE-mailか往復はがきで。

E-mail ● takabaru@can.bekkoame.ne.jp
Homepage ● http://www.gunmanet.ne.jp/takabaru/
〒263-0016　千葉県千葉市稲毛区天台5-1-19-202　高畑正幸

A　文字を書いてインデックスとして使用

❶**フラットクリップ**　160円（3個セット）コクヨ / 耳の部分に内容を書きこんで整理整頓。❷**インデックスクリップ・クリア**　300円（10個セット）オート株式会社 / 背中にタイトルを書き込める。

B　厚みのある紙をはさんでとめる

❶**ダブルクリップ**　20円（1個）プラス / 厚物用としては最も簡単だが強力。定番中の定番だ。❷**ダブルクリップ・フラットタイプ**　30円（1個）ベロス / ①の取手を横に倒すので、書類を開くときにも邪魔にならない。❸**メダマクリップ**　20円（1個）マンモス / ゼムクリップと並んでおなじみ、クリップの代名詞的デザイン。❹**ボストンクリップ**　30円（1個）ベロス / ①と③の中間。持ちやすく強力。❺**ボールクリップ**　80円（1個）IDL / 金属球が支点になっている。❻**ハンドクリップ**　100円（1個）アルガ　❼**ツナクリップ**　60円（1個）オリオンズ

C　壁に書類をぶら下げる

❶**蛍光タイプ　ペタクリップ**　250円（2個セット）株式会社フジ巧芸 / 裏に粘着剤が付いていて壁面などに書類をつけられる。❷**ハンギングクリップ**　250円（6個セット）コクヨ / ぶら下がっている紙の下に、べつの紙をぶら下げることができる。小学校で生徒の図画を掲示したりするのによく使われる。

D　もっともオーソドックスな針金クリップの変化形

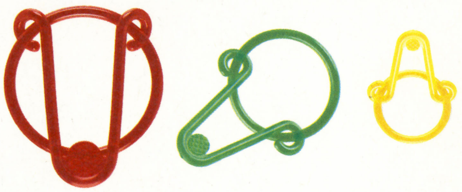
❶**SLEEM CLIP**　200円（1ケース） / さすがはイタリア製、単純なのに美しい。❷**ミッキーマウス・クリップ**　350円（1ケース）三菱鉛筆株式会社 ❸**スタイリッシュクリップ・ハート**　100円（1ケース）Lemon Co., Ltd. / ほかにもいろいろな形状が発売されている。

E　綴じ方いろいろ。最近のアイデアクリップ

❶**クルップ**　150円（小・10個セット）コクヨ / 回転させてはめる独特の機構がおもしろい。❷**クリッパー**　280円（8個セット）日本ベスコ株式会社 / 少量の紙綴じなら薄くて邪魔にならない。❸**コーナークリップ**　250円（3個セット）コクヨ / 紙の角を綴じるので、めくるのに便利。❹**クリッピー**　420円（L・6個セット）文房堂 / 二重構造になっていて着脱が簡単。❺**コイン・クリップ**　200円（10個セット）マンモス / 取手の無いダブルクリップ。爪にコインを引っかけて使用する。❻**ドミノクリップ・カラー**　480円（1ケース）ドミノクリップ / スマートでとても便利。

Quiz これは何に使うもの?

知恵の輪のような外観。プラスチックのリングにとんがり屋根の帽子を乗せたこの文房具の正体は何でしょう。サイズは大中小の3種類。500円硬貨ほどのサイズを中心に、それぞれ3割増しと3割減くらいの大きさが揃ってます。今月号のテーマにも関係あるかもね。



クルクリップ　50円・40円・30円　技屋　●とんがり屋根の先を引っ張ってクルっと回転させると、かわいいクリップのできあがり。使うのにちょっとコツがいるけど、慣れてしまえば何でもかんでもはさみたくなってしまいそう。実用本意のクリップに見慣れた目には、きっと新鮮に映るハズ。

ファイアーエムブレム トラキア776

[第17章A] レンスターゲート

シレジア傭兵隊登場

冒頭でアウグストが言うように、敵の陣形には一部のスキもない。ひたすら徒歩で進軍していたのでは手痛いダメージをくらってしまうだろう。そのうえ10ターン目にはサイアス司教が敵の援軍として登場し、12ターン目にはミュラー率いるゲルプリッターが多数出現するので迅速に歩を進める必要があるのだ。ここでは機動力の高い飛行ユニットによる輸送が攻略のポイントとなるぞ。アーマー部隊がいる場所は、普通に行くとなると北から大回りをしなければならない。サイアスが登場すれば橋もかかるが、指揮効果で敵の能力が飛躍的にあがっているため、かなり危険。ここはサイアスが出現するまでに、アーマーキラーかハンマーを持たせたユニット、または魔法使いの誰かを輸送しよう。これで、アーマーは一網打尽にできるはずだ。北西から襲ってくるシレジア軍は、弓か風魔法で対処。ナイトキラーを持っているため騎馬ユニットは近づかないようにしよう。シレジア軍を全滅させたら、崖の上の教会を訪れてサラを仲間に。サイアスがいなくなったら、城に突っ込み、まずはアーチを倒す。まわりの敵を全滅させたら、慎重にボスと戦おう。

ポイント1

シレジア傭兵隊のリーダーであるミーシャは仲間になるのだが、方法がちょっとやっかいだ。カリンで話しかけ、そのあと捕らえて逃がさずにクリアーする、という手順を踏まなくてはならない。話しかけるのは簡単だが、捕まえるには眠らせるしかない。スリープの杖かスリープの剣が必要になるので、持っていない場合はあきらめよう。

まず、シレジア軍の攻撃範囲に近づき、ミーシャをおびき出す。このとき、ほかのペガサスナイトは倒してしまおう。そして、カリンで話かけたら即スリープ。スリープの剣を使う場合は、攻撃力の低いキャラクターでやるように。なお、クリアー時に捕らえていればいいので、しばらくは放っておいてかまわない。リーフが制圧する前に捕まえればいいぞ。



ボス戦

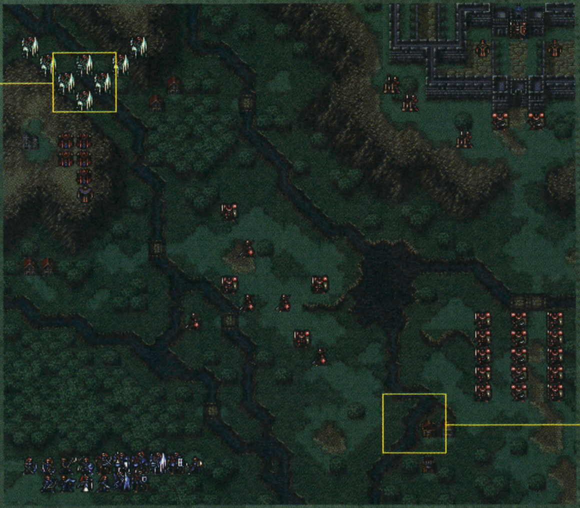


ニカラフはジェネラルなので、魔法攻撃が有効だが、マスターアクスを持っているため、直接攻撃に弱い魔道士たちでは、ちょっと荷が重い。そこで、アーマーキラーかハンマーを装備して、まわりにカリスマなど支援効果が期待できるキャラクターを配置して、勝負を挑もう。当然、攻撃をしかけるのはサイアスがいなくなってからだ。キラーアクスという珍しい武器を持っているので、さきにシーフで盗んでしまってもいい。また、サラがいる教会の近くにムーアというボス扱いの敵がいるが、コイツはサイレスで黙らせてしまえば楽勝。あとは、捕獲するなり、倒すなりすればいいだろう。ロプトマージをワープで送りこんでくるので、1ターン目にすぐサイレスで黙らせてしまえば攻略がグッと楽になるぞ。

ポイント3



その指揮能力の高さとスリープの魔法がやっかいだが、じつは5ターンもするとイシュタルとラインハルトが迎えに来て離脱してしまう。とにかくサイアスのいる間はこちらから攻めずに守りに徹したほうがいい。こちらの攻撃も当たらないわけではないが、敵の命中率が恐ろしいほど上がっているので、無駄なダメージを食らってしまう可能性が高いのだ。なんとか5ターンもちこたえよう。サイアスが離脱したら一気に攻めるチャンスなのだが、城へ行くための橋を落してしまうので、主力メンバーを飛行ユニットで輸送しよう。サイアスがいなければ、ロングアーチもたいして恐くはないだろう。



ポイント2



この写真の場所は、最初何もないのだが、サイアスが登場して、アーマー部隊に攻撃の指示を出すと橋ができあがる。3ブロックぶんあるので最低でも3人のキャラクターで防衛するようにしよう。このときまでにシレジア軍を倒していればいいのだが、そうでないと後方からも攻撃されることになるのでかなりキツイ。そのうえ、ゲルプリッターも登場するので苦戦を強いられることになる。シレジア軍はサイアスが出てくるまでになんとかしておこう。ゲルプリッターは最初の橋を渡ってすぐにある森に直接間接どちらにも対処できるキャラクターを配置し、つねに1対1で戦うようにすれば楽勝だ。

敵データ

●フリージ兵	所持アイテム
ビショップ	リブロー、トロン、サンダストーム
ビショップ	リブロー、エルファイアー、メティオ
アクスアーマー×2	キラーアクス、きずぐすり
アクスアーマー×5	バトルアクス、きずぐすり
ソードアーマー×5	ロングソード、きずぐすり
ソードアーマー×4	グレートソード
ランスアーマー×5	てやり、きずぐすり
ロングアーチ×3	ロングアーチ
ソルジャー×5	てやり
●ロプト兵	所持アイテム
ダークマージ×5	ヨツムンガント
●シレジア兵	所持アイテム
ペガサスライダー×7	ナイトキラー、てやり、きずぐすり
ニカラフ(ジェネラル)	マスターアクス、キラーアクス、きずぐすり
ムーア(ダークビショップ)	ヨツムンガント、フェンリル、リザーブ、ワープ
ミーシャ(ペガサスナイト)	ナイトキラー、かぜの剣、きずぐすり

入手アイテム

ワープ、レスキュー、せいすい、マジックリング

[第17章B] 五月の雨

レジスタンスの願い

登場する敵もアマルダ率いる騎馬隊以外はたいしたことないのだが、進軍が非常に面倒臭いマップである。城壁に沿って配置されているロングアーチがこの章の難易度を大きくあげている。だが、ここでは増援部隊が出現しないため、時間をかけて攻略できるので、あまりあわてずに慎重に進めよう。まず、北へ向かってスナイパーとアーマーを倒す部隊と飛行ユニットで西に輸送する部隊にわけよう。北への部隊はわりとあっさりカタがついてしまうはずなので、すべて倒したら、輸送してもらうべくスタート地点に戻ろう。西の民家周辺にいる敵は、さきに上陸させた部隊が片付けておく。全員を輸送し終わったら今度は北西の崖の下に集合させ、回避率の高いキャラクターを崖の上に輸送。このとき、体格が高いキャラクターをかついでしまうと、あまり進めず、ロングアーチの射程内で立ち往生しかねないので、なるべくなら軽いキャラクターを運ぶこと。城門周辺のロングアーチを倒したらそのままボスに攻撃をしかけてしまおう。アマルダと戦いたくない場合はすぐに制圧すればいい。

ポイント2





この章での究極の選択がこれ。リーフでどこでもいいから民家を訪ねると、村長が城攻略の手伝いをさせてくれと申し出てくる。助っ人を頼むと、民家から続々とレジスタンスが出現し、ロングアーチの盾になってくれる。だが、弱いのでみんな一撃で死んでしまう。死んでもまた民家から出てくるので、出撃しては死んで、死んでは出撃してのくり返しで見ていてつらくなってくるだろう。しかもこの章をクリアーすると、ナイトプルフがもらえるのだが、レジスタンスがひとりでも死んでしまうともらえなくなってしまうのだ。ということは、この選択肢はどちらを選んだほうがいいかは、もうわかるよね？　自分たちの力で攻略したほうが見返りも大きいのだ。また、南西の崖の上にある民家は、お金を2万ゴールド払うと東の門を開けてくれる。だが、払う価値はまったくないのでやめておいたほうがいいだろう。

ポイント1



ディーン、カリン、エダの3人を使って、どんどん西側に輸送しよう。降ろしたら戻って来られるくらいの距離がいいだろう。西の民家周辺の敵はシヴァやリーフなど、主力メンバーで片付けておこう。サラやサフィなど、回復系のユニットは後回しでいいので、最初はひたすら攻撃ユニットを運ぶ。北まわりからでも行けなくはないが、ロングアーチの攻撃を雨のように浴びせられるので、輸送してもらったほうが安全だ。ラーラが踊り子になっていれば、さらに効率良く進められる。もし、踊り子になっていなくても、飛行ユニット3人でバケツリレーをすればあっという間に全員を運び終わるだろう。



ポイント3



この写真のように、飛行ユニットを利用して崖の上に輸送する。このときは、さきに体格が低くて、回避率の高いキャラクターから優先して運ぼう。崖の上についたキャラクターはつぎのターンになったらすぐにアーマーを倒して、あとから来たキャラクターでロングアーチを倒す。城壁の中に入るとアマルダの部隊が動き出すので、森の上などで待機して迎え撃とう。アマルダはブラギの書を持っているので、倒すならできればそれを盗んでからにしたい。ちなみにこのルートを進んでいる場合、アマルダは絶対に仲間にならないので、可哀想だが倒してしまおう。ただ、連続のスキルに加え、マスターソードを装備しているので、一気に倒さないとこちらに被害が出る可能性がある。ブラギの書を盗んだら間接攻撃で倒そう。

ボス戦





ボスであるパルマンはかなり弱い。アマルダが強かっただけに、拍子抜けしてしまうかもしれない。なぜ弱いかと言うと、弱点の多いアーマー系のジェネラルであるうえに、グレートソードしか装備していないため、間接攻撃ができないのである。つまり、魔法系ユニットで間接攻撃をすればあっさり倒せてしまうのだ。唯一厄介なのは、城門の上にいるため、回避力や防御力が高くなっているということか。それでも、アスベルのグラフカリバーの敵ではないだろう。アマルダが来る前にパルマンを倒してしまい、制圧してしまえば彼女との戦闘は回避できるが、とくにイベントがあるわけでもないし、仲間にはもともとならないので、やはり倒してから制圧したほうがいいだろう。この章は比較的難易度が低いため、一軍は休憩させて、2軍のレベルアップにはげんでもいいかもしれない。

敵データ

フリージ兵	所持アイテム
プリースト×2	リブロー、サイレス
ソシアルナイト×6	レイピア、てやり、きずぐすり
アクスナイト	バトルアクス
アーチナイト	キラーボウ
アクスアーマー×5	バトルアクス
ランスアーマー×3	てやり
スナイパー×5	ぎんの弓
ロングアーチ×9	ロングアーチ
ソルジャー×5	ロングランス
パルマン（ジェネラル）	グレートソード、きずぐすり
アマルダ（パラディン）	マスターソード、ライブ、きずぐすり、ブラギの書

[第23章] 魔王の城

勇者セティと賢者サイアス

ついにレイドリックの居城付近まで辿り着いたリーフ軍。22章でその指揮能力の高さに苦戦させられたサイアス司教が一時的にリーフたちに加わることになる。しかし、残念なことに指揮能力は22章登場時と比べて半減している。

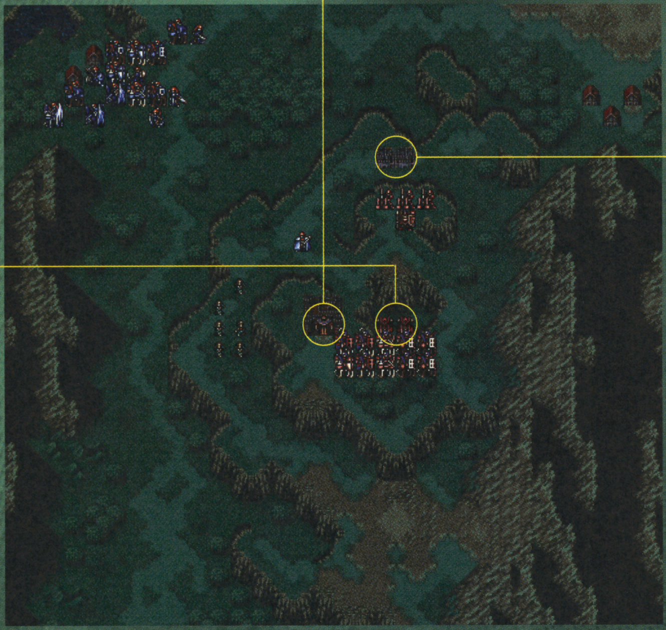
この章が始まったらすぐにサイアスを左下に動かそう。いきなりポイズンアーチの射程距離内なので危険だ。動かした先では子供はかついではいけない。ステータスが下がって、敵のサイレスやスリープの餌食になってしまうぞ。リーフたちは、騎馬ユニットをひたすら南下させて、ロプトマージが出現するポイントをふさぐ。リーフや軽い歩兵は飛行ユニットでサイアスの付近まで輸送しよう。このあと、飛行ユニットは子供たちをかついで、画面上のほうまで輸送。なぜかというと、この章の子供たちは1、2歩しか移動しないので全員離脱させるのにかなりの時間がかかってしまうからだ。ただ、この欠点を逆手にとった方法として、トラキア軍が動き、子供たちを捕まえ、ステータスがダウンしているところを攻撃して全滅させるということもできる。増援のロプトマージに注意すれば、どちらの戦法でもいい。

ポイント3

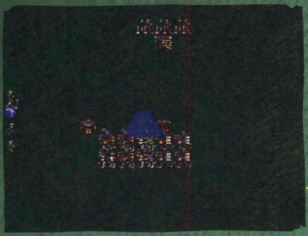
ある程度軍を進めていくと、城内でひと騒動おきる。なんと、4章外伝で登場したマギ団リーダーのセティが登場し、ボスを倒してしまうのだ。そのあとは中立(緑)ユニットとなり、城で待機する。リーフで話しかけると仲間になってくれるぞ。ただし、セティを仲間にしてしまうとサイアスが仲間にならない。自軍の状況によってどちらを仲間にするか決めよう。が、ここの攻略ではセティを仲間にすることを勧める。なぜかというと、セティは強力無比なフォルセティに加え、杖のレベルもA。攻撃も回復もできる優秀なキャラクターなのだ。また、フォルセティはレイドリックや最後のボスに対しても効くのでかなり重宝するぞ。ちなみに、サイアスはリーフ軍に入ると指揮能力がさらに下がって、3になってしまう。残念だ……。







ポイント1



最初にすることは、敵の城のすぐ右側にいる、スリープを持ったロプトマージを黙らせることだ。まず、サイアスを移動させたらサイレス。もし再行動できたら続けて2体とも黙らせてしまおう。再行動しなかった場合はリノアンやサラなどでサイレスを使うように。1ターン目で封じこめないと、ボスがサイレスを使ってくるのであとあと面倒臭いことになってしまう。また、呪文を封じられたロプトマージはしばらく動かないので、絶対に捕らえよう。スリープの杖はあとで必ず必要になるからだ。また、ボスの魔法は残念ながら防ぐ手段がないので、レストの杖を持っていくこと。

ポイント2



3ターン目から、この砦から援軍が続々出現する。スリープを使うロプトマージを黙らせたら、比較的強いユニットをこの砦にワープで送りこもう。ポイズンアーチ対策として、間接攻撃もできるキャラクターがいい。この砦にユニットを置くと、城の近くの騎馬部隊がみんなそのユニットをめがけて襲ってくるので、子供を安全に避難させることができる。また、同じく3ターン目にマップ右上に出現する盗賊だが、かなり移動力のある飛行ユニットでないと、追いつけないため、無視してもいい。民家から手に入るアイテムは、きずぐすり、せいすい、リブローだ。もし、欲しい場合はワープかリワープで飛んで行くことをオススメする。

入手アイテム

きずぐすり、せいすい、リブロー、ブラギの剣

敵データ

●マンスター兵	所持アイテム
ジェネラル	ハンマー、ポールアクス、どくのおの、キラーアクス、マスターアクス
ポイズンアーチ×3	ポイズンアーチ
デュークナイト×4	グレートランス、キラーランス、きずぐすり
グレートナイト×3	バトルアクス、ハンマー、きずぐすり
ボウナイト×2	グレートボウ、きずぐすり
●ロプト兵	
ダークマージ×2	ヨツムンガント、スリープ
ファーデン(パラディン)	ほのおの剣、マスターランス、きずぐすり
アルファン(ダークビショップ)	ヨツムンガント、サイレス、ヘル

ボス戦





ボスであるアルファンはダークビショップなので、魔法が強力だ。途中で魔道書を部下に探させるが、発見されると使えるようになるポイズンの魔法はやっかいだ。当たると必ず毒をくらい、しかも射程が長いというオマケつき。ヨツムンガントの長距離バージョンだ。が、このボスはリーフ軍が城の近くまで来ると、セティに倒されてしまうので、無理に戦う必要はない。もし、サイアスを仲間にしたい場合は、まず、飛行ユニットかワープでリーフをサイアスの近くに置き、つぎのターンに会話をしてブラギの剣をもらう。剣を装備させたら飛行ユニットで城の前に降ろす。ブラギの剣は強力なので、ほとんど一撃でボスを倒せるだろう。なお、セティ以外がボスを倒すと、トラキア軍は全員離脱する。

[第24章] 黒衣の男爵

宿敵レイドリックの最後

とうとうレイドリックを城内に追いつめたリーフ軍。ここまでくれば、もはや、年貢の納め時といったところだ。
22、23章の難しさから考えると、この章はクリアーするのはかなり簡単。まず、右側のロプトマージ軍団を黙らせ、左側は子供たちの保護。真ん中の軍はガルザスにさえ気をつけていれば簡単にレイドリックまでたどりつけるだろう。ただ、扉の鍵が各部隊にひとつずつないと、スムーズに進んでいくことができない。ない場合はリフィスやパーンの盗賊の鍵で代用。真ん中の部隊はセティ（サイアス）が扉の鍵をひとつ持っているので心配はない。もし、盗賊ユニットがバラバラに配置されなかったら、レイドリックのうしろに増援として出現するロプトマージを待とう。コイツはアンロックの杖を持っていて、放っておくと勝手に扉をあけてくれるのだ。子供を離脱させていると、最後のひとりが勝手に大きな扉を開けてくれる。ここには石化を治すキアの杖がある。エーヴェルを治したければ必ず手に入れるように！　ちなみに、この杖が使えるのはサラのみだ。

ポイント1





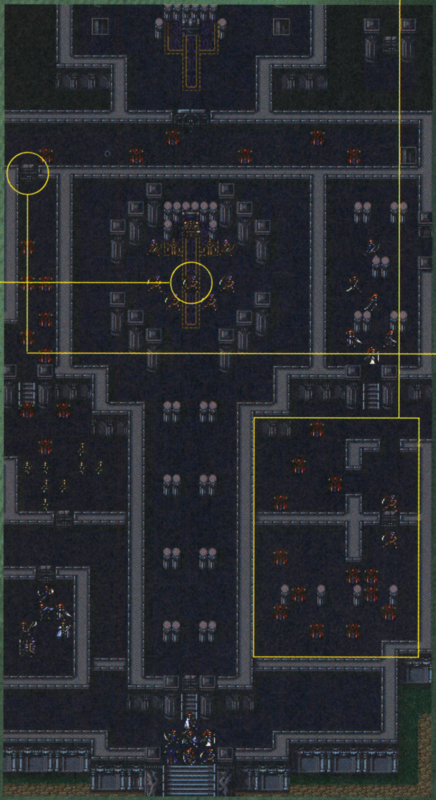
サイレスかスリープを使えるユニットが最低3人は欲しい。4人いればベストだ。1ターン目に、右側の部屋にいるロプトーマージを黙らせるのだが、レスト→バサーク→スリープ→フェンリルの順番にサイレスかスリープをかけよう。レスキューを持ったロプトマージは体力が減った敵を呼び寄せるので、早めに捕獲しておいたほうがいい。とくに魔法を封じこめる必要はないが、レスキューの杖が確実に欲しい場合はサイレスをかけてしまおう。また、ヘルの魔法は防御力に関係なく、体力が1になってしまう魔法だが、逆に考えれば一撃で殺される心配はない。まわりのマーシナリーを片付けたら殺すか捕獲するかしてしまえばいい。

ポイント3





真ん中の部隊はセティが必ず加わってくれるので心強い。しかし、そのセティもサイアスも恐れるのが、ガルザスだ。6章でマリータを逃がしてくれた、凄腕の傭兵である。マリータがいれば彼は仲間になってくれるのでうまくおびき寄せて、マリータで話しかけよう。もし、マリータが右か左の部隊にいってしまっている場合はワープで飛ばそう。ガルザスとはまともに戦っては勝ち目がない。マリータが死んでしまっていない場合には、残念だが戦うしかない。戦う場合には、まわりのマーシナリーとスナイパーをすべて片付けてから接近するように。近寄ってきたところをフォルセティかブラギの剣で攻撃すればなんとかなる。このとき支援効果もあったほうがいい。



ポイント2



もし、左の軍が誰も鍵を持っていない場合は、サラやアスベルといった、回避率と魔力の高いキャラクターを写真の位置に配置して、子供を守ろう。ここならば、子供が捕まったまま離脱される心配もないし、右からやってくる敵にも対処できる。うまくいけば、子供もすぐに離脱してくれるのだ。また、子供をかついだロプトマージは、攻撃をしかけてくることはないので、1体ずつ倒すか、増援のロプトマージが下の扉をアンロックで開けたら、ゆっくり倒せばいい。また、20ターン以降は右の階段から増援部隊が出現する。大きな扉が開くと、そこからも増援が出てくるので、キアの杖を手に入れたら、すぐにリーフで制圧できるような状態にしておくのが望ましい。

ボス戦





ついにレイドリックと決着をつけるときがやってきた。サイアスやアウグストの話では、ブラギの剣以外ではダメージを与えられないとのことだが、じつはセティのフォルセティでもダメージを与えられる。リーフがしとめそこなったら、フォルセティでとどめを刺そう。
とはいってもレイドリックの防御力と回避力は尋常ではない。ロプトの剣のおかげで魔力も20増加している。まずは、まわりのビショップを片付け、カリスマなど支援効果のあるユニットを近くにつれてこよう。準備が整ったら、玉座の横の柱に乗って攻撃。大盾のスキルがあるので、攻撃が当たりにくいが、リーフとセティで攻めればあっという間に倒せるだろう。さんざんリーフたちを苦しませてきたが、あっけない最後だ。

敵データ

●マンスター兵	所持アイテム
マーシナリー	ほのおの剣、アーマーキラー
マーシナリー	マスターソード、ハンマー
マーシナリー	いかづちの剣、どくのおの
マーシナリー	マスターアクス、キルソード
マーシナリー	バサークの剣
マーシナリー	スリープの剣
ビショップ×2	レスト、リブロー、せいすい
スナイパー×2	マスターボウ、どくの弓
●ロプト兵	所持アイテム
ダークマージ×14	ヨツムンガント
ダークマージ×4	ヨツムンガント、ヘル
ダークマージ	ヨツムンガント、とびらのかぎ
ダークマージ	サイレス、ライブ
ダークマージ	レスキュー、ライブ
ダークマージ	レスト、ライブ
ダークマージ	スリープ、ライブ
ダークマージ	フェンリル、ライブ
ダークマージ	バサーク、ライブ
ダークマージ	ヘル、ライブ
ダークマージ	リザーブ、ライブ
ダークマージ	Mアップ、ライブ
レイドリック（バロン）	ロプトの剣
ガルザス（マーシナリー）	マスターソード、マスターアクス、ほのおの剣、きずぐすり×2

入手アイテム

キアの杖

[最終章] 誓いの剣

決着、そして始まり

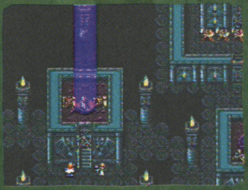
最終章なだけあって、敵もそうそうたるメンバーだ。普通の歩兵ユニットでも、マスターボウやマスターアクスといった強力な武器を装備しているうえに、6人の魔将軍が各魔方陣の上にひかえている。この章は、冒頭でアウグストが説明してくれるとおり、6つの魔方陣の上にユニットを乗せないと、ベルドがいる部屋の扉が開かない仕組みになっている。また、18人まで出撃可能だが、配置によっては苦戦をまぬがれないこともあるので、出撃させるキャラクターは慎重に。なお、ここは屋内マップなので、騎馬系ユニットは徒歩になる。できれば、歩兵ユニットで編成したほうがいいだろう。

さて、ここでは3人ずつ、6つのチームに別れて戦うことになる。しかし、24章のように壁で仕切られているわけではないので、戦力が足りない場所には応援を送ろう。もちろん、ワープ、リワープ、レスキューは必須だ。いままで溜めてきた武器をすべてここで使おう。できれば、扉の鍵も1チームにひとつつつあると楽だが、ない場合は盗賊の鍵で代用しよう。ここで、一番やっかいなのが魔将軍エルフ。いかり、連続、祈りといった強力なスキルに加え、魔力は20でリザイアとバサークを所持している。バサークはすばやくレストで治し、倒すときには魔力が10増える紫の床からおびきだすように。魔方陣をすべて占拠したら、出現したベルドの部隊を倒し、玉座を制圧すればついに長かった戦いは終わる。

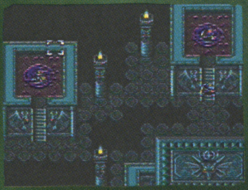
ポイント1

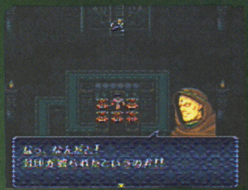
扉のすぐ裏にいるロプトマージは1ターン目に全滅させたい。扉の鍵を持っていれば扉を開けてから、持っていなければ間接攻撃で倒そう。フェンリルの魔法を持っているため、1ターン目に倒さないと、攻略がかなりきつくなってしまうので。ロプトマージを倒したら、今度は魔将軍たちをスリープで行動不能にしてしまおう。紫の床に乗っているため、魔力が高くなっているが、ここまで育ててきた魔法系ユニットならアインスとエルフ以外は眠らせることができるだろう。もし、魔力が足らなかったら、制圧し終わった紫の床に乗り、そこから魔法をかけよう。また、アインスはリーフのブラギの剣が有効だ。こちらから攻撃をしかけなければ負けることはないだろう。





ポイント3



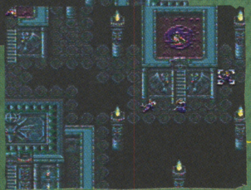


すべての魔方陣に乗れば中央の部屋の扉が開き、いよいよ悪の元凶であるベルドが登場する。しかし、そのまえに片付けなければいけないことがある。まず、敵ユニットの一掃。出現してしまった増援部隊やもともといた敵兵など、すべて片付けたかな?　なお、ベルドの部屋の前に陣取っているバーサーカーたちは、回避率と攻撃力が高いキャラクターを正面の通路に配置して攻撃をしかけてくるのを待つ。これで一掃できるだろう。適任はフォルセティを装備したセティか、リーフ、ガルザスだろう。バーサーカーを倒したら、サフィ、リノアン、サラなどは紫の床に乗り、スリープかサイレスの準備。リーフ、セティ、ガルザスなどはベルドの部屋のすぐ近くで待機。

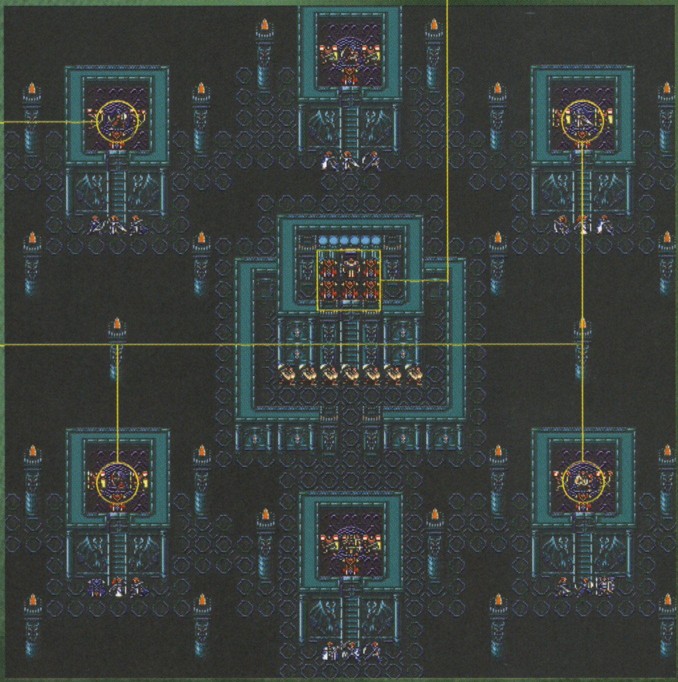
そして、扉が開いたらそのターン内にベルド以外のロプトマージの行動を封じるか倒す。あとはストーンに注意して、ベルドを倒し制圧!

ポイント2





写真の2ヵ所と、ここと対をなす下側の2ヵ所から5ターン目以降に援軍が続々出現する。5ターン目までに魔方陣をすべてふさいでしまえば出現しないが、写真のように増援ポイントをふさいでしまったほうが落ちついて攻略できる。この章は出撃させるユニットがまんべんなく成長していれば、5ターン目にはすべての魔方陣の上に乗れるはずだが、そうなるとベルドたちの魔法攻撃が雨あられと降ってくるので、とりあえず増援ポイントはふさいでおき、ベルド迎撃のための準備をしておこう。



敵データ

●ロプト兵	所持アイテム
ダークマージ×6	ヘル、フェンリル、ヨツムンガント、とびらのかぎ
アクスアーマー×2	マスターアクス
アクスアーマー×2	ハンマー
ボウアーマー×2	マスターボウ
ボウアーマー×2	どくの弓
ランスアーマー×2	マスターランス
ランスアーマー×2	どくのやり
バーサーカー×7	ハンマー
アインス(バロン)	ロプトの剣
ツヴァイ(マーシナリー)	マスターソード、ほのおの剣、マスターアクス、きずぐすり×2
ドライ(ウォーリア)	マスターアクス
エルフ(セイジ)	リザイア、バサーク
ツヴェルフ(シーフファイター)	バサークの剣
フェンフ(スナイパー)	マスターボウ
ベルド(ダークビショップ)	ストーン、ヨツムンガント、きずぐすり

ボス戦





恐ろしいのは、なんと言っても食らうと石化するストーンの魔法。慎重にいくなら、サラにキアの杖を持たせておこう。最初はストーンを装備しているため、接近戦は反撃されない。まわりのロプトマージを片付けたなら、リーフのブラギの剣で一気に倒してしまおう。紫の床に乗ったセティのフォルセティでもいい。このベルド、最後のボスにしてはあっけないほど弱い。扉を開けてベルドが出現したら、そのターンの内に倒してしまうこともできる。というか、この章自体、出撃キャラクターが育っていれば10ターン以内でクリアーできてしまうのだ。初期配置に気をつけて出撃させるキャラクターを選ぼう。ベルドを倒したらリーフが玉座を制圧するのを忘れずに。制圧すると感動のエンディングが待っているぞ!

［第24章外伝］ロプトの祭壇

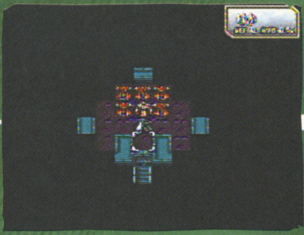
エーヴェルの帰還

この章は最後の外伝（索敵）マップである。5章で石化されてしまっていままで行方不明だったエーヴェルがついにリーフ軍に復活する。石化を治療するには24章で手に入れているはずのキアの杖が必要だ。この杖はマンフロイの一族しか使えないとのことだが、マンフロイを祖父に持つサラなら使用可能だ。したがって、ここでは必ずサラを出撃させるように。疲労状態だったらSドリンクを持たせてでも出撃させよう。

ここでもまた2チームに別れてのスタートとなる。しかし、合流するのは難しくないので安心しよう。誰かが扉の鍵を持っていればいい。敵はバーサーカーとロプトマージのみで、そんなに強くはないのだが、気をつけなければいけないのが疲労度だ。つぎの章が最後なのに、主力キャラクターが疲れてて出撃できないではもったいない。できれば出撃メンバーは2軍のキャラクターにしておこう。ただし、魔法系ユニットは主力メンバーで。サラと当然として、リノアン、セティは出撃させたい。彼らにはスリープかサイレスを持たせて出撃させよう。マップ左のほうに宝箱があるがいまさらなものばかりなので、安全にクリアーしたければ取りにいかないようにしよう。また、離脱するときはリーフを最後に、というのを忘れずに。

ポイント1







普通に進軍していたのでは、どこからともなく飛んでくる、バサークやスリープの餌食になってしまう。ゲームが始まったら、魔力が高いキャラクター（セティかサラ）でリワープを使って離脱地点の1マス分下に飛ばそう。そうすると敵が見えるようになるので、どの敵が何を使ってくるかわかるはずだ。敵の魔力と相談して、バサーク、サイレス、スリープの順に封じてしまおう。もし、魔力が足りなかったら、紫の床の上から杖を使うか、聖水を使って魔力を補うこと。また、この位置に飛ばしたキャラクターは、つぎのターンにロプトマージから集中攻撃されるのでなるべくなら回避率が高いほうがいいだろう。心配ならレスキューで引き戻してしまうこと。

ポイント2

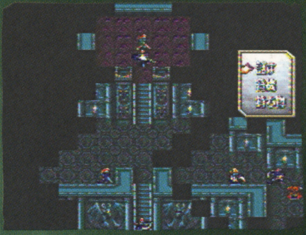




通路のところどころにいるバーサーカーはいかりのスキルを持っているため、こちらから攻撃をしかけるのは自殺行為だ。が、こちらもいかりを持つオーシンやデルムッドを前線に出して、敵の攻撃を待てばあっさり倒れてくれる。だた、デビルアクスを装備しており、必殺率がかなり高いので、斧と相性が良い剣を装備して迎撃しよう。なお、デビルアクスの呪いのせいか、たまに自滅してしまうバーサーカーがいるのはご愛嬌だ。とにかく、こちらから攻撃をしなければ楽勝な相手なので、あまり無理はしないように。魔法や弓などの間接攻撃ならば反撃もうけないので安心できるぞ。

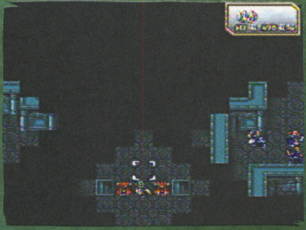
ポイント3

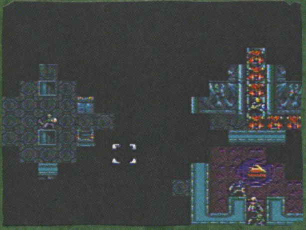


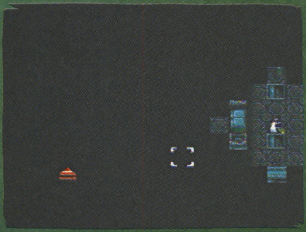


ついにエーヴェルを解放するときがやってきた。サラにキアの杖を持たせたかな？　エーヴェルの石像が置かれている部屋まできたら、キアの杖を使い、石化を治そう。すると、エーヴェルは中立（緑）扱いになってその場に留まる。そこを、リーフかマリータで話しかけると、ようやくリーフ軍に再加入してくれるのだ。どうやらエーヴェルは石化された時点で記憶が止まっているらしく、治った直後は少し混乱しているようだ。また、仲間にガルザスがいると、この章をクリアーしたあとにちょっとしたやりとりがある。謎の多いガルザスの一面が少しだけ見えるイベントなので、必ず見ておくように！

ポイント4







この章での増援ポイントは写真の3ヵ所にあるふたつの階段、合計6ヵ所だ。比較的はやいターンから続々と援軍が出現するのでなるべくならふさいでしまいたいが、そうするとそのユニットが離脱できなくなってしまうので、ここはひたすら進軍しよう。ロプトマージがどんどんリワープで飛んでくるが、飛んできたところをすぐに倒してしまえば、そんなにつらくはないだろう。下の増援ポイントからはマーシナリーとスナイパーがワープによって送りこまれてくるが、ここにいるふたりのロプトマージをサイレスかスリープで黙らせてしまえば、この増援ポイントはふさいだも同然。ただ、ここで注意したいのは、通路にしかけられた強制ワープの罠だ。ひっかかると、下の増援ポイントに飛ばされるので、慎重進むこと。もし引っかかってしまったらレスキューで助けること。

入手アイテム

ナイトプルフ、シールドリング、パワーリング

攻略本＆パッケージ版発売！

今回攻略されている『トラキア776』の、アスペクトの攻略本、『ファイアーエムブレム トラキア776 パーフェクトガイドブック』が発売されたぞ。価格は1,300円で全マップの攻略法はもちろん、キャラクターやアイテムのデータまで完全網羅！　さらに、『トラキア776』のパッケージ版が1月21日に5,200円で発売。　美しいイラストに彩られたファン必携の1本だぞ！





側近「一般大衆はバカが多い方が良いのです。歴史が証明しております。」

土心「まったくだ。無意味な埋め立てで海を汚そうが、歴史的建造物を破壊しようが、我が民は全く意に介さぬ。」

側近「次回の臨時国会では強姦の合法化が可決される見通しです。」

土心「長年の夢が遂に…どこかの国の防衛政務次官がうらやましがってたぞ。」

側近「あの方は先日退任させられました。まあ、あの国では当然でしょうが。」

土心「フハハハハ。おっと、そろそろ日が沈む…残りの業務は明日にしよう。」

側近「また日の出の時刻に伺います。お休みなさいませ、良い夢を…」



牛乳（ぎゅうにゅう）一九七三年生まれ。二十六歳。
SPACE SHOWER TVのフリーペーパー「タダダー」編集長兼ケンカ番長。「漢（オトコ）とはなんぞや？」というテーマを追求し続ける永遠のバカボンド。尊敬する人はダイヤモンド☆ユカイ。最近の優香の肌露出減少を杞憂している。

12月某日
土心首相が側近と交わした会話の一部

文　牛乳
絵　ララスー・プーポ・ラボ

土心「私の支持率はどうなってるんだね。」

側近「支持率は75%となっております。」

土心「フム。前回よりは少しましだな。」

側近「しかし首相、相変わらず諸外国からの要請が相次いでおりまして…」

土心「どんな内容だ？」

側近「都市開発に対して自然保護団体から抗議、諸外国からの難民の受け入れ要請、美術館建設費の資金援助等…」

土心「まったく、勝手なことばかり言いおって。自国民が政治に無関心なのがせめてもの救いだな。」

ポケモン シェルター



ポケモンカルチャー最前線

年末のゴタゴタを乗りきり、ポケモン文化を21世紀に伝えるシェルター開設！　ポケモンファンのオアシスであり、ポケモン好きなオトナの隠れ家であり、ポケモンを知らないオトナの駆け込み寺でもあるのだな。

Today's Special

1999年11月21日、ついに待望の『ポケットモンスター金・銀』発売！ その長〜い一日を徹底レポート!!

多くの人たちが待ちつづけていた『ポケットモンスター金・銀』が、11月21日、満を持して全国いっせいに発売された！　買った人なら、もうプレイしているよね!?　はやくもクリアーしちゃった人もいるんだろうな〜。

発売日前日には、あまりの興奮のために眠れぬ一夜を明かしてしまった人もきっといるハズ。予約できなくて、朝早くから『ポケモン金・銀』が販売される店舗の前で並んで買ったなんて人も少なくはないかも知れないね。

スペースワールド'99の会場で、『ポケモン金・銀』の発売日が正式に発表されてからの待ち遠しい日々。マリルやブルー、エレキッド、ヤドキングといった新ポケモンの存在がつぎつぎと明らかになり、新しいキャラクター商品が発売されるにつれて、実際にゲームをプレイしたい！　という欲求はつのっていくばかりだったのだ。

聞くところによると、『ポケモン金・銀』を予約したのは根っからのゲームファンばかりではなかったらしい。子供といっしょにアニメを観たお父さんやお母さんが、これを機にゲームボーイカラー本体といっしょに購入するケースが多かったという。子供から大人まで幅広いファン層を獲得した『ポケモン金・銀』。その運命の発売日には、どんなドラマが展開されたのだろうか？

と、いうことで、今回はその実態を調査するべく、都内の大手量販店ヨドバシカメラと、ポケモンファンの聖地とも呼ぶべきポケモンセンタートーキョウを直撃レポート。発売開始の模様や購入者たちの喜びの声などを、編集部スタッフの足取りとともにお届けする。

AM 9:00 新宿駅西口 ヨドバシカメラ OAマルチメディア館にて

行列ができる店といったらココ。古くは『ドラゴンクエスト』のころから、エポックメイキングなソフトが発売されるたびに、なぜかゲームユーザーはこの店のまわりを取り囲むように行列を作ってきた。最近ではコンビニなどでの予約が主流になってきてはいるが、やはり、『ポケモン金・銀』の発売にあたっては、予想をはるかに超える行列ができていた。



通常ならば『ヨドバシカメラOAマルチメディア館』のオープンは朝10時。けれどもこの日は予定をくり上げ9時半オープン予定にしていたのだが……あまりの行列に、急遽9時にオープン。販売を開始したのだった。



見よ、この長蛇の列を！　買っていく人よりも、新たに並ぶ人のほうが多く、いつまでたっても列は伸びる一方なのだ。ホントにポケモンパワーはスゴいよね、コレだけの人たちを夢中にさせるんだから!



親子連れが多いが、友だちどうしのグループだったり、ひとりで来たような大学生や社会人の姿もチラホラ。年齢的には、中学生以上の男性が、かなりの割合を占めているのが特徴的だった。



オープンからしばらくすると、徐々にカップルやスーツ姿のサラリーマンなどが列に加わり始めた。結局この列がなくなったのは、ソフトが完売したお昼ごろ。タッチの差で変えなかった人は残念でした。

そして『ポケモン金・銀』の購入者たちは!?

実際にヨドバシカメラでソフトを購入した人たちにインタビューを敢行！　その喜びと今の心境を聞いてみたぞ!



写真向かって右より
岸野健太(13)
数間茂弘(13)
竹下　智(13)

朝の7時に新宿にやってきた、東京都昭島市の中学生3人組。予約期間にはおこずかいがたまっていなかったので、当日買いするハメになったそうな。ひとりが『金・銀』両方を買い、残りふたりはそれぞれ『金』と『銀』を購入。ゲームボーイを持参していて、電車の中でプレイしながら帰る、な〜んてところがいかにも現代っ子っぽい！ 早くプレイしたそうだったなあ。



写真向かって右より
青山卓矢(13)
山下裕人(13)
関口善之(13)

千葉県市川市より7時頃に到着した中1トリオ。青山クンと関口クンは『金』、山下クンは『銀』をそれぞれ購入。買うのは当然、とか言いながらも予約するのを忘れていたり迷っていたために当日買い。結局買うんだったら早めに予約しとかんかい〜！　と叫びたくなったぞ。やはりゲームボーイ持参なので、電車内での即プレイ可だ。



炭田幸男(ヒミツ)
炭田航起(9)

読売ランド前、つまり神奈川県川崎市より8時にやってきた親子。買えてとにかく大喜していた航起クンは、聞くところによるとカッコイイから『金』を買ったんだとか。子供の目には『銀』よりもキラキラしてる『金』の方が、第1印象はいいのかな。お父さんもゲーム好きだそうだが、『ポケモン』はさわった程度だとか。いい機会だからこの際『銀』を買って、親子で楽しんじゃえば!?　何はともあれ、良かったね航起クン!

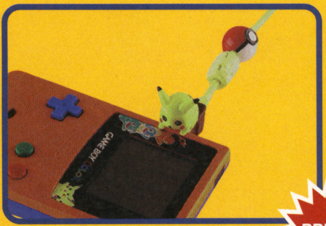
ゲームボーイカラー対応通信ケーブル
『ピカチュウケーブル』新発売&プレゼント情報!

ポケモンの人気ナンバーワン、あのピカチュウがきみのゲームボーイにドッキング!

『ポケットモンスター金・銀』の発売日に先駆けて、ゲームボーイ用通信ケーブル『ピカチュウケーブル』が新発売されたんだけど、知っていたかな？　両端の差込部分にはゲーム画面をのぞきこんでいる超プリティーなピカチュウがついているんだ。ケーブル部分にはコロコロと移動するモンスターボールがあるので、見ているだけでもかなりシアワセだよん。

いままでのケーブルに満足していなかったキミ！　これからは『ピカチュウケーブル』を使ってピカチュウといっしょに、ジャンジャン対戦しまくっちゃおう。Let's Enjoy ポケモンバトル!!

発売元：ケムコ　価格：1,980円　JANコード:4906571412012　製品コード：KPC-10J





PRESENT see P.135

AM 10:30
東京駅八重洲口
ポケモンセンタートーキョウにて

『ポケモン金・銀』の販売は事前予約者のみと、早くから告知していたポケモンセンター。
よもや朝から並んでいる人はいないだろうとカル～い気持ちで足を運んでみると、
いつもはひっそりとしている日曜日のビジネス街が、
いまからイベントでも行われるかのような人だかりが出来ているではないか!!



やはりポケモンセンターは親子連ればかり。チラホラとカップルやふたり連れの友だちどうしはみかけたものの、さすがにサラリーマンがひとりで並んでいるって姿は、ほとんど目につかなかったよ。



みんな目の色が違っている！　お店に入ったら、ソフトのほかにもポケモングッズをアレコレ買おうと思っているような顔ばかり。子供と打ち合わせしているお父さんの姿も見受けられたぞ。



ゲームボーイを手にした子供たちがプレイしているのは、当然『ポケモン金・銀』。オッ、向こうでは“ワニノコが進化した！”なんてすでに騒いでいるぞ。まだ、発売開始後1時間半しかたってないのにね。



最後日に並んでいる人は、ポケモンセンター店内に入るだけで1時間待ち。それでもつぎつぎと並ぼうとする人たちがいるので、いっこうに列が途絶える気配がないのである。

そして『ポケモン金・銀』の購入者たちは!?

ポケモンセンターではソフトをすでにプレイしている人たちにインタビューを敢行！　プレイ後の感想やポケモンハマリ度を聞いてみたぞ!



佐藤　朗（49）
佐藤勇太（10）

埼玉県春日部市から、上野まで予約したソフトを取りに来たついでに立ち寄ったという観光気分の親子発見！　両方購入済みだが、カッコイイと言われる『金』からプレイしており、とにかく『ポケモン金』はおもしろい！　と豪語。お父さんは触る程度だそうだが、勇太クンは人に自慢できるくらいポケモンカードを所有しているそうで、ポケモンハマリ度50パーセントの親子と判断。



森田慎吾（13）

この子はスゴい！　東京都のはずれの日ノ出町から、たったひとりでやってきた根っからのポケモン好き。いままでのソフトはすべて2本ずつ持っているし、ポケモンカードの対戦では200戦で2～3回しか負けないとか。テスト前ながら、この日だけは特別にポケモンのプレイを親から許されたんだって。ポケモンハマリ度は90パーセント！



写真向かって右より
K. A（30）
T. A（自称28）

ニコニコしながらポケモンをプレイしていた、世田谷区の仲良し夫婦。ふたりそろって腰にはポケットピカチュウカラーがすでに装着されているし、『金』と『銀』を分担してプレイしているし。極めつけは限定モデルのゲームボーイも購入するらしい。彼は職場でポケモンバカと言われているそうだが、それでもやっぱりすきなんだって。キミたちはポケモンハマリ度99パーセントだ!



写真向かって右より
市橋裕也（14）
星　直人（14）
亀田幸司（14）

板橋区の高島平からやってきたポケモン好きっ子3人衆。全員すでにゲームボーイカラーを持っているのに、限定モデルのゲームボーイまでゲットしてハシャイでいたのだ。クソ～ウラヤマシイぜ!!　普段から学校帰りにポケモン交換しているそうで、今後しばらくはやり込みまくるんだって。ポケモンハマリ度65パーセントってカンジだね。



飯野美香（10）

葛飾区亀有から、ひとりでポケモンセンターまでやってきたポケモンチョー好きっ子。かわいい顔してお気に入りポケモンはミュウツーという筋金入り！　家の近くで『金・銀』を手に入れており、まずは『金』を並びながらもやり込みまくってた。クリアーしたら『銀』をやっちゃうキミのハマリ度は85パーセント!



写真向かって右より
西川康司（11）
野崎純一（11）
三田直樹（11）

またまた友だちどうし。中野区から8時20分ごろにやってきた、“アニメはあまり見ていない”というクラスメートグループだ。予約しそこなったたために当日購入の列に参加。野崎クンは両方購入したが、西川クンと三田クンは『金』一筋。『銀』でルギアをゲットしたら、ふたりにあげる約束済みの野崎クン。ハリキリモードでプレイしてくれ！

いわゆるひとつのおじいちゃん（75）

人ごみの中、ポツンとひとりで並んでいたお年寄りの方からお話を聞くことに成功。小学6年生の孫への誕生日プレゼントにと、埼玉県川越市を朝の6時半に出発してきたのだとか。早く帰って孫の喜ぶ顔を見たいため、残念ながら顔写真の撮影はナシ。日本全国にも、こんなおじいちゃんやおばあちゃんがたくさんいたんだろうね。

あらためて振り返ってみると…

この日一日、全国的にポケモン旋風が吹き荒れていたんだろうな～とつくづく実感！　10月からテレビアニメに新ポケモンが登場してきたところで、『ポケモン金・銀』のソフトが発売されるという絶妙のタイミング。これからは、ゲームボーイでの熱い冒険と戦いと交換の日々が、いろんなところで行われるんだろうな。子供から大人までこれだけ多くの人を夢中にさせる『ポケモンは金・銀』の登場で、ポケモンブームも第2期に突入したといえるんじゃないかな!?　好きになればなるほど、もっともっとプレイしたくなっちゃうこのソフト。アニメだけ見ている人や、キャラクターを集めるのが好きという人も、ぜひとも実際にゲームをプレイしてみよう。



1

2


1 ポケモンの中でも人間の言葉が話せる唯一のポケモン、ニャースが自慢のノドを披露しているTVアニメの新エンディングテーマがしっかりと収録されたCD。ほかにも『ニャースのうた2000』、『と☆いってるにゃ』などの計4曲を収録。ニャースのポケモンカードが初回限定特典になっているだけでなく、大きい声じゃ言えないがCDを買って聴いてくれた人にだけ分かる、秘密のプレゼントがあるらしい。『ニャースのパーティ』1,000円（税別）発売中

2 '98年にみんなで選んだポケモンソングがギッシリとつまったCD！ 大勢集まるようなパーティーでは、BGMとして流せば盛り上がること間違いなし。一家に一枚は必需品とも言える、これぞポケモンサウンドの集大成！　キミはこのCDに入っている曲がすべて歌えるかな!? 『ポケモン♪ベストコレクション』3,000円（税別）発売中

3 '98年夏に大ヒットを記録したポケモン映画第1弾。それが完全版となって再登場！　なにが完全かというと、全米公開用に作られたテレビのダイジェスト版映像の追加や、テレビ東京系列にて放映されビデオ未収録になっていた『ミュウツーの誕生編』が収録されたこと。映画本編も全米公開用として背景などをCG処理したリメイク版になっている。英語版のミュウツーカードや全米公開時のポスターなどが封入特典としてついているので、こりゃ絶対GETだぜ！『ミュウツーの逆襲　完全版』4,800円（税別）発売中

4『ミュウツーの逆襲』と同時上映された、全編ポケモンオンリーの劇場版ポケットモンスター。ポケモン広場に集結したピカチュウたちが、ブランコに乗ったり丸太で転がったり、ハラハラドキドキの夏休みを満喫するポケモン好きにはたまらない一本！ちなみに、いまの季節にピッタリの『ルージュラのクリスマス』も収録されているので、夏と冬の両方が楽しめるようになっているところがオイシイぞ。『ピカチュウのなつやすみ』2,800円（税別）発売中

5 超限定版の完全予約オリジナルビデオとして発売された、ポケモンたちだけのファンタジーストーリー。サトシたちがクリスマスパーティーにケーキを忘れてしまい、ピカチュウたちポケモンだけがパーティー会場でお留守番することになった『クリスマスであそぼ』と、一面の銀世界となった雪景色の中に飛び出し大ハシャギするうちにポケモンどうしの大雪合戦を描く『雪であそぼ』の2話を収録。『ピカチュウのふゆやすみ』2,800円（税別）発売中

6 今年の夏に『ルギア爆誕』と同時上映された劇場版ポケットモンスターが早くもご家庭で楽しめちゃう！ ひょんなことからポケモン谷に迷い込んだピカチュウたち。そこでレディバやエレキッド、キレイハナ、ホーホーなどの新ポケモンが続々と出演する中、ピカチュウたちのドタバタ探検がはじまるのだが……。一体なにが起きるのか、それは自分の目で確かめよう！　さとう珠緒ファンの人も要チェック。『ピカチュウたんけんたい』2,800円（税別）発売中

7 '99の夏休みを席巻したポケモン映画の第2弾『ルギア爆誕』のビデオ化がついに決定！ 前作『ミュウツーの逆襲』を超える圧倒的な映像クオリティと鹿賀丈志や浜田雅功ら豪華ゲストに加え、主題歌を安室奈美恵が歌うなど話題満載のこの映画。劇場動員650万人を記録しポケモン人気を不動のものにした。大人気の『ポケットモンスター銀』のパッケージにもなっている"ルギア"が画面狭しと暴れまわるぞ！『ルギア爆誕』3,800円（税別）2000年2月2日発売

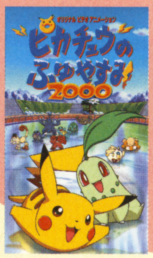
流行ポケモン通信

外は寒いし、夜は長い～。
こんな冬を乗り切るにはポケモンムービーがイチバン！
今回は劇場版とオリジナルのビデオ＆オススメCDを紹介!!

3




4



5



6



7

いままで放映されたアニメから編集部が趣味と独断でベストストーリーをセレクトし、紹介する一方通行的コーナー。悩みに悩んだ末、いまの時期はこれしかない！　という作品があるので紹介しておいちゃおうかな～？



ポケモンフラッシュバック

いままで放映されたテレビアニメ版
ポケットモンスターの中から
オススメストーリーをピックアップ!!

十人十色・千差万別とはよく言われるが、笑いあり・感動あり・友情あり、とこれだけ数々のハラハラドキドキのドラマ的展開を体験させられるような作品は世の中にそうはない。そんな数多くの名場面を見せてきたテレビアニメのポケットモンスターだけに、これはという一本をセレクトするのはホントに困難極まりない。どうしよう……。

しかし、時はおりしも1999年に別れを告げて2000年のミレニアム元年を迎えようとしているひとつの節目。こんなときこそ確認しておきたい年末年始の決まりごとがあるではないだろうか!?

年末年始といえば家族で過ごす一家団らん、そして一年の締めくくりでもある紅白歌合戦！ それならばこの時期に見るストーリーはコレしかない、とセレクトした第34話『ガルーラのこもりうた』をイチオシしちゃう！

見所は大きく分けてふたつあるぞ。まずはストーリー全般に家族愛がふんだんに盛り込まれていること。ゲストとして登場するタロウくん、通称ターちゃんはポケモン保護区のサファリゾーンでガルーラたちとともに暮らす少年。このターちゃんは数年前に飛行機の中からサファリゾーンに落っこちてしまい、その少年を探しにやってきたパパとママが見つけて再会する、という涙なくしては語れない感動秘話なのだ。ターちゃんのホホにはうずまきがあるし、パパさんが某バカボンパパにソックリなのはとりあえずご愛嬌。

そして最大の目玉がガルーラ＆ママさん役で小林幸子さんが声の出演をしていること。小林さんは『ミュウツーの逆襲』の主題歌などを熱唱しているが、アニメのストーリー中では、唯一この作品でガルーラたちの歌うこもりうたとして、その美声を聞くことができるのだ。このこもりうたを歌っているシーンこそベストショット！ オトナたちも思わずウットリして眠りの世界へ行ってしまうこと間違いなし……グ～グ～ zzz。

……ハッ！ 思わず自分が眠ってしまいそうになったが、ほかにも小林さんのガルーラの叫び声「ガルガル～!」も必聴の価値アリ！ 感涙してしまう要素が満載だね。

この感動を味わいたければすぐにビデオをレンタルしちゃおう！ そして、最後に今回の作品から得られる教訓をひとこと！「お父さんお母さんを大切にしましょう」……以上。

アメリカでは映画『ミュウツーの逆襲』がディズニー興行記録をぬりかえちゃったらしいですね。おまけに『TIME』誌や『NEWS WEEK』誌の表紙ですって！まさに『破竹の勢い』ってやつですかね。あやかりたいですな。

アニメについての考察はひと休みすることにして、『ポケットモンスター金・銀』も発売されたことですし、今回からはポケモンのオリジナルメディアである“ゲーム”についてのお話です。アニメの原案になっているとはいえ、普通のロールプレイングゲームであるポケモンが現代の子供たちにここまで支持された秘密はどこにあるんでしょうね。この謎の中にはもしかするとあなたの仕事に役立つ情報が隠されているかもしれませんよ。え？　はやく結論を教えろですって？まぁまぁ、そう慌てないで、「急がば廻れ」って昔から言うじゃないですか。

ポケモンの本質

『ポケモン』という“ゲームボーイ用ソフト”が、何故これほどまでに現代の子供たちに受け入れられているのか。その問題に答えるためには、二重の分析が必要となる。これは、あらゆる文化的問題についての共通した分析の手順だが、まず第一に、その分析対象の“本質的”な特色とそれを受け入れる人間の“普遍的”な心理の関連。つまり、「人間の本能的な欲求がそのものを求めた」という形の説明。そして第二に、そのものがブームとなった“時代”と“環境”の特色。つまり「こんな時代だからこそ受けたのだ」といった形の説明だ。

こうした分析の手順で『ポケモン』を観ていくと、結論的に言って、じつはこのゲームソフトはすべての面で子供に受ける要素を備えており、つまり「子供ならば『ポケモン』に夢中になって当然」とも言えるし、さらに「現代っ子だからこそ、これほど『ポケモン』に夢中になった」とも言えるのだ。

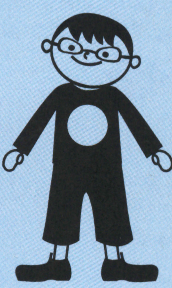
まず、このゲームの遊び方の基本は、言うまでもなく「主人公を操作して物語を追っていく」というものだ。が、『ポケモン』の大ブームがこの物語性に負っているとは、とても思えない。露骨に言ってしまえば、ゲームの展開の中で語られる物語は、本質的には陳腐で類型的な使い古しの冒険譚に過ぎず、取り立てて論じるほどの文学性はない。「赤バージョン・緑バージョン」等のラストシーンで「ポケモンに対する人の愛情」について語られる部分があるが、これも、描き方がまったく取って付けたようなもので、プレイヤーの子供の多くがここで大きな感動を受けたとは、ちょっと思え　ないだろう。（こうしたゲーム版の文学性の欠如は、アニメ版のほうで見事にフォローされており、



大人のための ポケモン講座

第7回・収集本能

講師／長尾　剛



したがって『ポケモン』の全体像を知るには、ゲーム版・アニメ版の双方をバランスよく観察する必要がある。）

子供たちがゲームの『ポケモン』に夢中になったもっとも大きな理由は、この物語を追うことよりも、その経過の中で「ポケモンを集めていく」という“収集の遊び”があったからである。

収集本能

人間には「有用性を離れて物を集める」という先天的傾向があり、これは収集本能と呼ばれる。何かを集めたがることは、一つの本能なのだ（ちなみに、収集本能に一定の説明を与えた研究者に、20世紀前半のアメリカの代表的心理学者E.L.ソーンダイクがいる。彼の説明によれば、収集本能は獲得や所有といった本能に並ぶものである）。

収集本能は、小学校在学時期とだいたい重なる七歳～十四歳程度の年齢層にとくに大きく発揮されるとも言われるが、こうした年齢の時期は以前の稿でも述べたとおり、子供が自我の確立とともに「社会＝外世界」を明確に意識する時期で、自分の周囲の雑然とした世界に系統的なものを見出し、自分なりの分類や体系化によって自分の興味の対象をしぼりこむ時期でもある。

したがって子供は、たとえば菓子の包み紙とか瓶のフタとか、ある程度“偶発的”に自分の目の前に現れた“興味の対象”に向かって、この収集本能が発揮されるものなのだ。そしてこの対象が、こんにちの情報化社会の中でマスメディアを通じて発信されると、多くの子供が、その対象に向かうことになる。現に、かつて菓子のオマケのカード集めなどが社会問題となるほど子供のブームとなったことを記憶している読者もおられよう。

そして『ポケモン』とは、こんにち“未だ収集本能発揮の対象に出会っていなかった多くの子供たち”の目の前に現れた“きわめて収集本能を発揮し易い対象”だったのである。『ポケモン』が比較的低年齢層に受けている傾向があるのも、じつはこうした理由による。

この「ポケモンの“収集本能の発揮し易さ”」とは具体的にどんなことなのかと言うと、まず「全151匹」というようにその数が限定されていたこと、そして「水・火・草」といったように属性の概念による分類が示されていたことである。この二点があらかじめ用意されていたことによって、子供たちは俄然「ポケモン集め」の魅力に取り付かれたのだ。

今回はここで紙幅が尽きた。次回に、より詳しい説明を述べよう。



『ポケットモンスター』に登場するキャラクターたちにはそれぞれ“タイプ”とよばれる特性がある。それぞれが強みと弱点を持つことにより絶対的な強者は存在しない。



図鑑という形で“ゲット”したポケモンのプロフィールを見ることができる。しかも「金・銀」などのカートリッジの種類によって出現しないキャラクターをつくることで交換を促している。



マリオゴルフ倶楽部
Mario Golf Club

Vol.2 プラムで極めよう"マリオゴルフ道"!
The king's road of Miss Plum!

プラム、使ってますか? 選択可能なキャラクターが増えると、忘れられがちなプラム。でも、彼女でプレイすることで、ゴルフにおける非常に大切な部分が自然に身に付くのです。今回はプラムにスポットを当ててみました。



まずはプラムのいいところと悪いところを知る

プラムというのは、じつはごまかしの効かないキャラクターです。風を見極め、地形と飛距離を的確に読み、大胆に攻めるか安全策を取るかを決断しなければ、勝利することすら難しい。つまり、プラムでプレイすれば、プレイヤーの判断力とテクニックがはっきり反映されるというわけです。しかし逆に"難しいからこそおもしろい"ものですし、プラムを極めていくうちに、プレイヤー自身のテクニックが、間違いなく数段アップしていることでしょう。

長所 Pretty good!!



⬅アプローチショットの正確さは、プラムの数少ない武器のひとつと言えるでしょう。

- O ショットのタイミングが多少ズレても大丈夫
- O ショットのブレが少なく、狙ったところにボールを飛ばせる
- O 横風の影響を比較的受けにくい



短所 Too bad!!



⬅弾道の低いプラムは、打ち上げが苦手。さらに強い向かい風だと、お手上げとなることも。

- ✕ 非力でとにかくボールが飛ばない! おまけにボールが曲がらない!
- ✕ ショット地点よりも高い場所への打ち上げが難しい
- ✕ 強風時にスコアメイクが極端に難しくなる



リングショットをプラムでクリアーする

それでは、いよいよ実践に移ります。"リングショット"をプラムのみでクリアーしてみましょう。ここでは、とくにクリアーするのが難しいと思われるコースを3つセレクトしました。このルートを参考に、攻略してみてください。ちなみに、同じキャラクターでひとつのコースのリングショットをすべてクリアーすると、"ステータス"画面で確認することができます。ぜひ全キャラクターでクリアーしたデータを作ってください!!



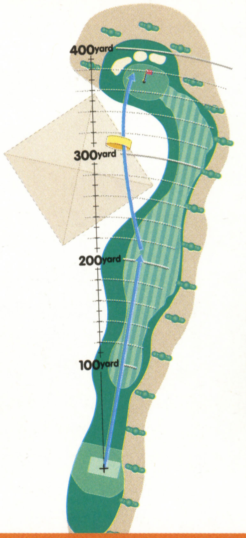
⬆プラムでのクリアーは、かなり難しいですが、不可能ではありません。これがその証拠です!!



➡風の強さによっては、難易度が大幅に上がる場合も。一度ホールアウトして、堂々とやり直しましょう。

ピラミッドのせなか コース3 PAR4

まずはフェアウェイ左手の出っ張った部分、約160ヤードのあたりに落とします。1打目で飛ばしすぎると、リングをくぐりつつ、ピラミッドの周りのOB区域を越えられなくなるからです。リングをくぐるとラフに突っ込むので、アプローチは慎重に。寄せよりもグリーンに乗せることを心がけましょう。3オン1パットでのクリアーが目標です。





⬆あまり左に寄りすぎると、ピラミッドの端とリングが重なり、クリアーが困難になるのでご注意を。

クッパのおおきなくち コース6 PAR4

向かい風だと、クッパの口を越えられません。やり直しましょう。1打目はフェアウェイの210ヤード前後の位置に。2打目はアイアンに持ち替えます。ちなみにこの成功例では、4番アイアン+パワーショットでクリアーしています。グリーンは砲台形でボールが止まりにくいので、バックスピンをかけてアプローチするといいでしょう。



⬆プラムの場合、リングをくぐりつつ口を越えるには、この辺に落とすのがベストということになります。

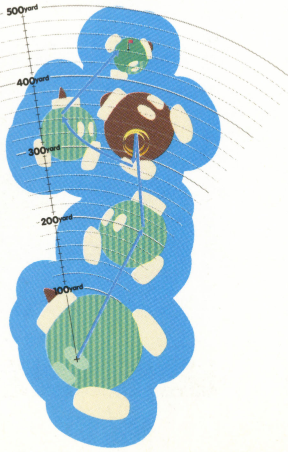


ゴメンね ボムへい コース6 PAR5

非力で弾道の低いプラムで、高い場所にあるリングをくぐるには、"210ヤード付近から打ち、岩山でボールを跳ね返らせる"というのが正解となります。岩山で跳ねたボールがどこに落ちるかは運まかせですが、幸いPAR5なので、ウォーターハザードにならなければ、グリーンオンはさほど難しくないはず。運が良ければバーディーだって可能です。



➡気付けば簡単なことなのですが、この解法を見つけるのに苦しんだプレイヤーも多いのでは?



メーカー/任天堂 価格/6,800円 ジャンル/スポーツ バッテリーバックアップ 振動パック対応 64GBパック対応

ファミ通64+限定でこっそり開催してみました

第1回任天堂公式プラムトーナメント

ここまでプラムにこだわるからには、「ゴチャゴチャ言わんと、誰がナンバーワンなんか決めたらええんや!」というわけで、プラム限定のトーナメントを開催することになりました。コースは“ヨッシーアイランド”を選定。プラムでいいスコアを残すためには、腕もさることながら、風向きなどの運も必要になってくるでしょう。皆さん、頑張ってください!!

トーナメントモードに入るには

エントリーコードは EJQ335GO

1



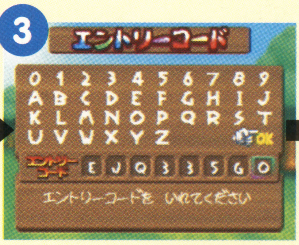
ZボタンとRボタンを押したままAボタンを押し、クラブハウスに入る

2



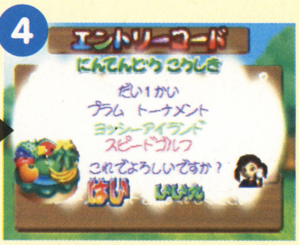
“エントリーコード”にカーソルを合わせ、Aボタンを押す

3



エントリーコード“EJQ335GO”を間違えないように入力する

4



以上で第1回任天堂公式プラムトーナメントへの参加準備は完了!

応募要項をよくお読みください

第1回任天堂公式プラムトーナメントは、コース4“ヨッシーアイランド”で行います。18ホールでスコアを競い合い、もっとも少ないスコアを記録した人が優勝となります。なお、打数が同じになった場合は、タイムが短い人を上位とさせていただきます。18ホール終了後に“スコア”と“タイム”、“けっかパスワード”が画面に表示されるので、これらを下記のトーナメント応募用紙に間違えないように書き込んでください。そのほかの必要事項をすべて記入し、応募用紙を官製はがきの裏に貼ってお送りください。ひとり何通でも応募できますが、コピーしたものや指定外の応募用紙での応募は無効となります。また、記入内容に間違いがあると、入賞しても取消となってしまいますのでご注意ください。応募は2000年1月20日(水)の消印まで有効です。トーナメントの結果と入賞者は、月刊ファミ通64+4月号(2000年2月21日発売)誌上にて発表します。

入賞賞品はもちろん参加賞も用意!

優勝…1名
盾、メタルマリオ仕様の『マリオゴルフ64』カセット、「マリオゴルフ64　ムクムクキーホルダー」、特製ボールをセットで贈呈

入賞…2～4位の入賞者各1名、計3名
「マリオゴルフ64　ベタピンショット!」と「マリオゴルフ64　ムクムクキーホルダー」、特製ボール、オリジナルワッペンをセットで贈呈

特別賞…エピソードがおもしろかった人の中から 抽選で5名
「マリオゴルフ64　オリジナルストラップ」と特製ボール、オリジナルワッペンをセットで贈呈

参加賞…参加者全員の中から 抽選で30名
オリジナルワッペンを贈呈



メタルマリオ仕様『マリオゴルフ64』



特製ボール

マリオゴルフ64 ベタピンショット!



提供:(株)タカラ

宛先 〒151-8720
東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキーファミ通NP編集部
「第1回任天堂公式プラムトーナメント」係

参加締め切りは 2000年1月20日 消印有効

<キリトリセン>

ファミ通トーナメント応募用紙

けっかパスワード

スコア　　　タイム　：　：

『マリオゴルフ64』に関するあなたのエピソードを書いて下さい

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
		☎(　　)　－		

ファミ通64+2月号

第1回任天堂公式ファミ通トーナメントに関するお詫び
第1回任天堂公式ファミ通トーナメント入賞者の皆さまへの賞品ですが、一部に発注の手違いがあったため、発送が大幅に遅れてしまいました。楽しみにお待ちいただいた入賞者の皆さまに不快な思いをさせてしまいましたことを、心からお詫び申し上げます。

WIZでござるよ リメイク版 ニンともカンとも

♪競馬あ～、競馬あ～、28号～♪

抽者、忍者増田がお贈りする、『ウィザードリィ』のページでござる!

通算第97回



Q.「WIZでござるよ」って何? "忍者増田"って誰?
A.それってさぁ、まえに一回教えなかったっけ?

『ウィザードリィ エンパイア』徹底ミニ解析

月刊ファミ通64+のなかでも硬派なコーナーとして知られている『WIZでござるよ』ですが、今回はとくに硬派に、GB用ソフト『ウィザードリィ エンパイア』(以下『エンパイア』)のミニ攻略記事をやらせていただこうかと思います。笑いはナシだぜヨロシク!　ファミ通64+12月号で地下11階までを攻略済みなので、今回は地下12階から。この攻略の続きは、また次号以降でやるかもしれません。やらないかもしれません。

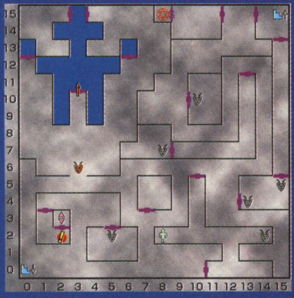
マップ記号一覧

上り階段	吊り天井
下り階段	テレポート元
エレベーター	テレポート先
モンスター	ドア
イベントモンスター	鍵のかかったドア
イベント	シークレットドア
サブキャラクター	一方通行
魔方陣	ダークゾーン
回転床	魔法無効化空間
落盤	岩

地下12階

～大魔術師ワーナードとの出会い～

東8、北2の位置にいるワーナードは、すべての魔法使いの呪文が使える大魔術師。必ず仲間にすべし。ワーナードのニュークリアブラストと、ライラのホーリーワードのダブル攻撃があれば、このあたりのフロアではほぼ無敵だ。



コイツにご用心!

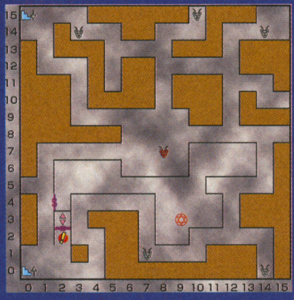


エイリアン
毒、恐怖、麻痺を持つイベントモンスター。精神属性の呪文は効かないので注意。

地下13階

～どいつもこいつもアンバーハルク～

ここアンバーハルクの町には、うんざりするほどアンバーハルクが出現する。このフロアは魔方陣だけチェックすればよし。アンバーハルクといくら戦っても、入る経験値はたかが知れている。マッピングが終了したら、サッサと階下に挑もう。



コイツにご用心!

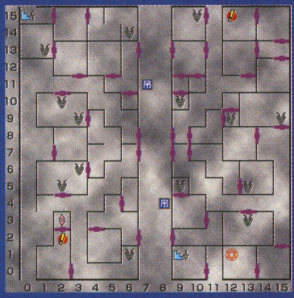


アンバーハルク
呪文はすべて効く。数だけ多いので、グループ攻撃呪文などで一掃してしまう。

地下14階

～ヴァンパイアロード、推参!～

東12、北15の地点に、『I』に登場した懐かしのヴァンパイアロードが出現する。デーモン族の地上進出をおもしろく思っていないヴァンパイアロードは、冒険者たちにちょっとしたヒントをくれる。ぜひ会っておきたいところだ。



コイツにご用心!

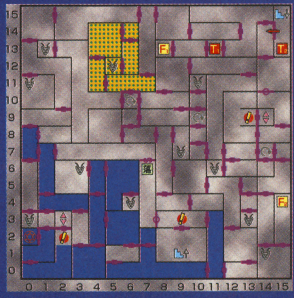


ゴルキメラ
打撃とブレスによる石化能力に注意。風属性の呪文は唱えてもムダである。

地下15階

～トリックのオンパレードだね～

強力なロックのかけられたドアがふたつあるが、これを解除するには相当腕のいい盗賊、または忍者が必要。バティックがいたとしても、レベル23くらいには成長していないと辛い。魔法無効化空間の位置をつねに確認しておくこと。



コイツにご用心!

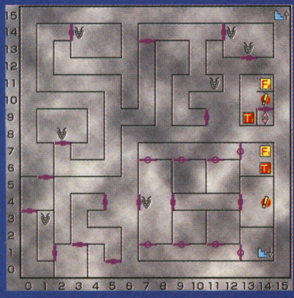


フェニックス
7レベルメイジスペルとブレスを操る。火、精神属性の呪文も無効化してしまう。

地下16階

～吸血鬼の女王様のアドバイス～

地下15階同様、このフロアも強力ロックのドアが多数。東14、北4の地点では、ヴァンパイアクイーンと遭遇できる。彼女は、特別な職業になるためのヒントをくれるぞ。"特別な職業"っていうと、もしかしてアレのことかな……!?



コイツにご用心!

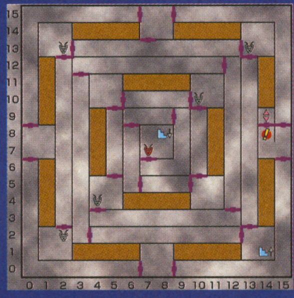


ドラゴンゾンビ
アンデッド族。唯一、神聖呪文だけが効きやすい。経験値高し。ガンガン倒そう。

地下17階

～デーモン族の王との対決～

螺旋状の通路の果てに、強敵デーモンキングが待ちかまえている。レッサー、グレーター、アークと、おなじみのデーモン族を従えての登場である。ここまでで1、2を争うくらい手強い敵に、キミは打ち勝つことができるか!?



コイツにご用心!



デーモンキング
カタいし、呪文はたくさん使えるし、エナジードレイン能力も持っている強敵だ。

役に立つ!『ウィザードリィ エンパイア』攻略最短フローチャート

迷宮に入る → クリアーする → エンディング

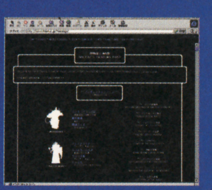
ウィザードリィエンパイア ちょっといい話

～地下10階の魔道墓地でリッチを倒しまくり、経験値をかせげ！～

地下10階に並んでいる無数の墓地。どれでもいいからこの墓地を調べると、2分の1の確率でアンデッドモンスターとの戦闘となるが、これを利用すれば、かなり効率よく経験値かせぎができる。やりかたを説明しよう。まず、敵が出現するまで何度も墓地を調べる。そして、ジャイアントゾンビ、デスナイト、リッチ、マミーというパーティーが出現したら戦い、それ以外の敵の場合は逃走して、また墓地調べに戻る。これを行為をくり返すだけ。リッチの経験値はとくに高く、1回の戦闘で得られる経験値はひとり1万を超えてしまうぞ。まれにジャイアントゾンビ、デスナイト、マミーという、リッチのいないパーティーも出現するが、この場合もサッサと逃げること。

WIZホームページ紹介

得物屋24時間　BOLTAC'S TRADING POST
http://www.fsinet.or.jp/~emonoya/



ご存じの読者も多いかもしれないけど、今回紹介する『得物屋24時間　BOLTAC'S TRADING POST』は、WIZフリークにはたまらないホームページ。『WIZ』の各シナリオの詳しいデータはもちろん、アイテムリスト、モンスターリスト、裏技集、グッズ関連の紹介など、じつに盛りだくさんな内容。とくにデータの充実ぶりは、正直言ってヘタな雑誌や攻略本も真っ青のレベルでござる。しかも、ちゃんと『WIZござ』のことも紹介してくれています。ちなみに管理人の“か＊ず＊と＊よ”殿は、昔ログインのクイズに応募して図書券をゲットしたことがあるんだって。いやー、その節はありがとうございました。

ウィザードリィQ&A

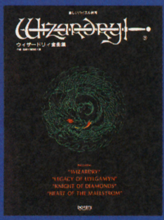
シナリオの新旧は問わず、『WIZ』に関する質問をお待ちしています。どんな質問でもどーぞ。

Q. 毎月『WIZでござるよ』を楽しみにしている27歳のコンビニ店長です。増田さんの大ファンです。もっと増田さんを誌面に出してください。ところで『エンパイア』で質問があります。キャラクターの性格が、いつのまにか善から悪に変わってしまいました。なぜこういったことが起きてしまったのでしょう。もう一度もとの性格に戻すことはできますか？　『WIZ』初心者の私にやさしく教えてください。　（大分県　大友夏樹）

A. 友好的なモンスターと戦ってしまうと、性格が善から悪に変わってしまうことがあります。でも、あわてることはありません。性格をもとに戻したいなら、この逆をやればいいわけです。友好的なモンスターから逃げまくっていれば、そのうち善に戻るでしょう。余談ですが、『エンパイア』では、裏技を使わなくても善悪混合パーティーを編成することが可能です。特定の性格でしか就けないクラスへの転職などを考えていない限り、性格の変化はそれほど冒険に影響がないと言えるでござろう。

忍増の レア ウィザードリィグッズプレゼント

『ウィザードリィ全曲集』の巻



拙者忍者増田が所有するレアな『WIZ』グッズを、泣く泣く読者にプレゼントしようというこのコーナー。今回は、アスキーET企画部の黛（まゆずみ）さんが提供（注1）してくれた『ウィザードリィ全曲集』を1名にプレゼント。この本は、いわゆる“楽譜集”というやつで、FC版『I』～『III』、SFC版『V』に使用されたBGMが、楽しいピアノソロアレンジで収録されている。キミも、これですべての『WIZ』のBGMを奏でられるようになってほしいでござる。応募は、住所、氏名、当コーナーの感想を官製はがきに書いて、右のあて先の『全曲集プレゼント係』まで。締切は2000年1月20日の消印有効。当選は、商品の発送をもってかえさせていただくでござる。

読者投稿募集

当コーナーでは読者の投稿を募集してます。ネタはおたより、イラスト、4コマ、俳句、攻略の質問、替え歌、やり込みビデオなど、『WIZ』に関するものなら何でもアリ。投稿が採用された人には強引にプレゼントを送りつけるので覚悟。

●あて先　〒151-8024　（株）アスキー　ファミ通NP編集部　WIZござ○○○○係

高ピョンと忍増のウィザードリィでポン！

拙者のログイン時代の上司（?）、高橋ピョン太殿をゲストに迎えての雑談です。古くからのログイン読者なら、この久々のコンビの復活に「懐かしい！」と拍手するかもしれませんが、それ以外の人は何の感動もないでしょう。人の質問にマジメに答えないことで有名な御仁が相手なので、ボケ満開の雑談になったけど、あえて修正してませんので、どれが本気でどれが冗談なのかは、読み手側で判断すれ。今回のゲストは名前に“林”がつかんでござるが、強引に“たかはやしぴょんた”ってことで、どうでしょ、ダメ?

忍者増田（以下“忍増”）　いやぁ、お久しぶりです。すごい会ってなかったけど、ピョン太さんの文章は、『Daily DC News』（注2）でほぼ毎日読んでます。相変わらず髪は切らないんですか？

高橋ピョン太（以下“高ピ”）　うん、髪切りデスマッチ（注3）の日まで伸ばしてるの。っつーかさぁ、なんで下だけ忍者服着てないんだよ!?（注4）。居酒屋の店員みたいな格好してさぁ。俺、そんなんじゃやる気出ないなぁ。あと、勘違いしないでほしいのは、俺は今回、編集部が頼んできたから引き受けたんだからね。忍者の頼みで来たわけじゃないので、そこんとこよろしく。

忍増　ラジャー。では始めましょう（注5）。まぁ、ピョン太さんと『WIZ』の話というのもいまさらな感じなんですが……。

高ピ　『WIZ』じゃなくて『ザドリ』でしょ？(笑)　林くん、おかしいよね（注6）。『ウィザードリィ』を『ザドリ』って呼ぶ人はいないよ。『ウィザードリィ』を略すなら、やっぱ『闘魂烈伝　金・銀』でしょ（注7）。

忍増　それは、もっといない。だいたい、その『金・銀』ってのは何？

高ピ　えー？　だって俺のまわりでは、みんな『ウィザードリィ』のことそう呼んでるよ。『闘魂烈伝　金・銀』って。

忍増　あなたみたいな大ウソつき見たことありません。

高ピ　人のこと指さすなよ！（注8）。もしも、キミの指からガンになる光線が出てたら、どうすんだよ！

忍増　はいはい、ごめんなさい。ピョン太さんが最初にやった『WIZ』はApple版でしたよね。やりたいと思ったきっかけは？

高ピ　ロールプレイングっていうジャンルのゲームがあるって聞いて、『WIZ』をやってみたくなったの。

忍増　じゃあ、『WIZ』でRPGを初体験したわけですか？

高ピ　そう。……って何マジメな話してんだよ！　居酒屋の店員みたいなやつに、俺はマジメのゲームの話なんてしたかないよ！

忍増　『WIZ』のキャラクターには、どういう名前をつけてますか？

高ピ　それはちょっと言えないなぁ。プライバシーの侵害というか。



忍増　以前にピョン太さんが、「昔のApple版を久々にやってみたら、ゴエモン（盗賊）とかサマンサ（魔法使い）とかいうキャラクターが入ってて、いまつけてる名前とほとんど変わんなくて、俺って進歩ないなぁと思った」っていう話をしてくれましたよね。

高ピ　よく覚えてるねぇ(苦笑)。居酒屋の店員のなのに。

忍増　じゃあ名前はあんまりこだわってないんですね？

高ピ　うん。“ああああ”とかでもぜんぜん平気。

忍増　それが拙者にはまったく信じられないでござるよ。そんな名前で『WIZ』をプレイして、感情移入できますか？

高ピ　だって、“ああああ”が強くなったら楽しいじゃん(笑)。

忍増　そうですかぁ？　拙者は自分が一生懸命育てた忍者に、“ああああ”なんて名前はつけたくないなぁ。

高ピ　だから忍者なんていないんだよ！　バカだなぁ。忍者なんてウソなの！　だって会ったことないだろ？

忍増　話をそらすなぁ。最近あなたがぜんぜん『WIZ』やってないというのがよく分かりました。

高ピ　『WIZ』はいつでも遊べるからね。そういえば、『WIZ』は'95年でやめてるわ。『ポケモン』が出るまでは、ずーっと『外伝I』やってたんだ。『外伝』おもしろかったなぁ。あれはとてもハマったよ。

忍増　どのへんがおもしろかったですか？

高ピ　うんとねぇ、かっこいいところ(笑)。かっこよくてねぇ、強くてねぇ……。

忍増　小学生の受け答えじゃないんだから。そーいえば、『ポケモン』のポケモン集めって、『WIZ』のアイテム探しに共通する楽しさがありますよね。

高ピ　『WIZ』と違って、『ポケモン』は集めるってことに必然性があるというか、集めなきゃいけないようなストーリー運びになってるよね。そこがうまいと思う。

忍増　『WIZ』でも通信ケーブルでアイテム交換とかできたけど、ポケモン交換ほど流行らなかったですからね。

高ピ　『ローグ』が『トルネコ』『シレン』とかに進化したような道を、そろそろ『WIZ』もたどってもいいんじゃないかなって気がするよね。マニアは何て言うか分からないけど。……って俺また居酒屋の店員相手にマジメにゲームの話をしちゃったよ！　悔しいなぁ。いやあ、『WIZ』ってかっこいいよね(笑)。

忍増　無理に頭の悪い会話に持ってかなくていいですから、あなた。

高ピ　だから指さすなよ！



高橋ピョン太プロフィール

たかは（や）しぴょんた。東京下町の大工のせがれとして生まれる。現在、株式会社イサオ　ネットワークコンテンツ研究開発部（通称ネコ研）のプロデューサーで、現在新しい遊びを開発中。元ログイン編集長で、忍増とは友だちではないが、ログイン時代に6年間ともに仕事をした。『WIZポン！』は、もともとは高橋氏と忍増の掛け合いから始まったもの。今回、忍増とは2年ぶりの再会。初対面は忍増が19歳のときで、いまや忍増は三十路に突入しているというのに、高橋氏はまだ18歳（本人談）。

担当編集者Aの注釈コーナー

注1：これでは忍増のプレゼントコーナーではない。

注2：高橋氏が担当している、ドリームキャストファンのためのメール新聞。「http://www.dricas.com/news/」で申し込みをすれば、無料で購読可能。これに掲載されている氏のコラムは絶品。ぜひご覧あれ。

注3：編集部で各方面に確認したが、真偽は不明。たぶん、そんなものは行われないと思う。

注4：この日忍増は、忍者装束の下を忘れて上着だけ着ており、居酒屋の店員のようだった。取材には真面目に取り組んでほしい。

注5：流したようだ。

注6：ファミ通64+12月号の『WIZござ』に掲載された、テックジャイアンの林編集長との対談を指している。林氏は『WIZ』のことを『ザドリ』と呼んでいる。詳しくはバックナンバーをご覧ください。

注7：同じくファミ通64+12月号の『WIZござ』で、さまざまな人に「あなたは普段、『ウィザードリィ』をどう呼んでますか？」というアンケートを行ったところ、高橋氏は『闘魂烈伝 金・銀』と真剣に答えてくださった。

注8：高橋氏は、人から指をさされることを極端に嫌う。氏の言う「ガンになる光線」説の真偽に関しては、現在医療機関に調査を依頼中。おそらくは、氏の持ちネタだと思われる。

2000 2


ヨッシーストーリー

任天堂　1997年12月21日発売　価格6,800円

2000 3

1080°スノーボーディング

2000 4

F-ZERO X

2000 5

ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ！

1999 6

実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

1999 7

ブラストドーザー

1999 8

ウェットリス

1999 9

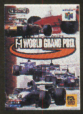
スターフォックス64

1999 10

ウェーブレース64

1999 11

ゴールデンアイ007

1999 12

F1- WORLD GRAND PRIX

2000 1

バンジョーとカズーイの大冒険

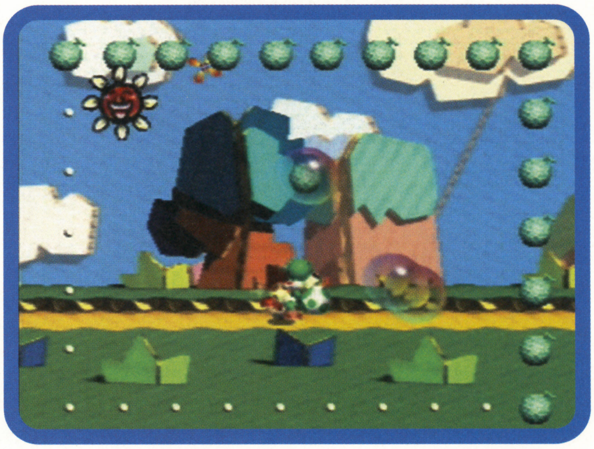
永遠の脇役ルイージをさしおき乗り物がゲームの主役に！

なんか急に寒くなっちまったなあ……こんなときは、外には出ないで家でゲームでもやってんのがいちばんだぜ！　とかなんとかいって、結局一年中ゲームやってんだけどな。さて、こんな時期に遊ぶにもってこいってワケじゃあねえけど、ひとりで楽しむにはもってこいのゲームを今月は紹介していくぜ。

今月紹介するのは『ヨッシーストーリー』。そう、マリオとルイージの乗り物としてメジャーデビューし、何でも飲み込んでいくという強烈なインパクトから一躍スターダムにのし上がったあの恐竜モドキだ。同じ緑色でも、影の薄いルイージとは大違いって感じだよな。オレはこの『ヨッシーストーリー』が発売された当初は、「オイオイ、マリオとルイージ差し置いて主役になるたあ出世したもんだ」なんて思ってた。だが、実際にプレイしてみたら……これがまたおもしろいじゃねえか！　任天堂は昔からはずれたゲームを出さねえのはわかってたけど、さすがって感じ。『スーパーマリオワールド』の頃からのヨッシー独特のアクションを、ゲームのシステムにうまく反映させてる。まず、ヨッシーのなんでも食べられるという部分。フルーツや敵キャラクター、なんでも飲み込めるのは単純に気持ちがいい。ヨッシーの色や敵の種類によってダメージを受けちまうとこも、ナイスなアイディアだよな。コレのおかげで、コースに合わせたヨッシーの色の選択が重要になってくるってワケだ。においをかいで、コースに隠されたアイテムを見つける、というのもおもしろい。ゲーム自体は、普通にフルーツを30個食べてクリアーするだけならけっこう簡単だけど、メロンやメダルなどの隠されたアイテムを探しながらのクリアーは、ヤリコミがいがあるぜ。異様に多い隠しアイテムも、残り時間にとらわれずに、時間をかけて探すことができるから、とくに苦にならねえしな。これがルイージなら、においかいでアイテム探すわけにもいかねえだろうし……なかなかやるぜヨッシー。とりあえずストーリーモードを一通りクリアーしてから、トライアルモードでゆっくりと各コースを調べて回る、ってのが賢いプレイのしかたかな。コースの隠しアイテムの場所がわかったら、またトライアルモードでスコアアタックできるのも嬉しい限りだぜ。

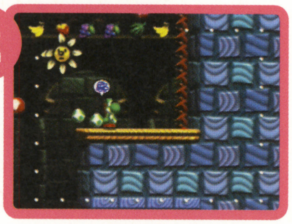
「ヨッシーが主役で大丈夫なの～？」なんて偏見は捨てて、まずはやってみることをオススメするぜ。プレイはじめは手軽に楽しめるけど、ハマり出すとやめられない……こういうゲームをイメージだけでプレイしないってのは、ホントにもったいないぜ！

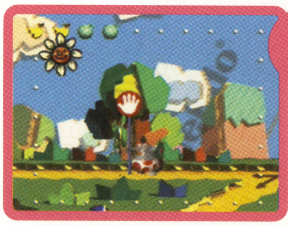
by ブンブン丸
（好き嫌いの無さはヨッシー並）

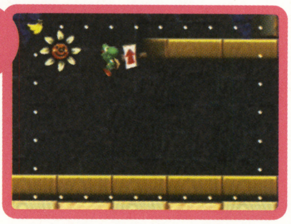


このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

1


2


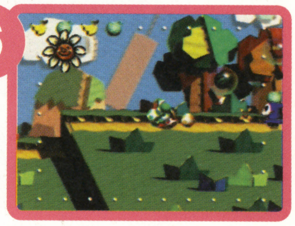
3


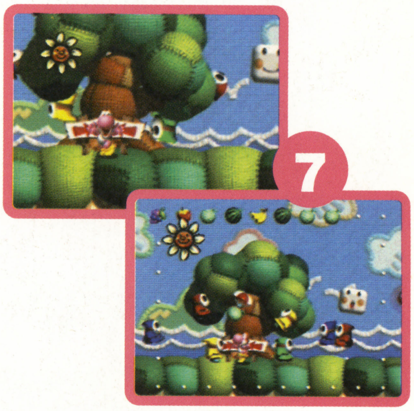
4


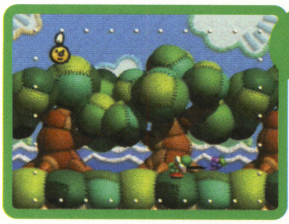
トリッキーなアクションをしっかりと覚えるベシ！

登場したどのゲームでも、伸びるベロを使ってなんでも食べてしまうヨッシー。このゲームでも、敵やアイテムなどはBボタンで飲み込める。ゲーム中に登場する敵は、ほとんど食べることができるわけだけど❶、なかには食べられない敵や、食べるとダメージを受けてしまう敵もいるので注意しようぜ❷。そういった敵は、Aボタンでジャンプしてから、3Dスティックを下に倒してのヒップドロップで倒してしまおう❸。また、ジャンプ中に3Dスティックを上に倒すと、さらにもう一度飛び上がって高く跳ぶことも可能だ❹。ほかに敵を攻撃する方法は、タマゴ投げだ❺。Zトリガーで投げたい場所を指定して、Bボタンで投げることができる。ちなみに、このゲームは敵を倒すのが目的じゃなくて、各ステージでフルーツを30個集めるのが目的なので注意❻。ステージ中には、いろんなアイテムが隠されていて、Rトリガーでにおいをかいで見つけることができる。隠されている場所では"ココにある"というアクションを取るので❼、そこでヒップドロップだ。

5


6


7


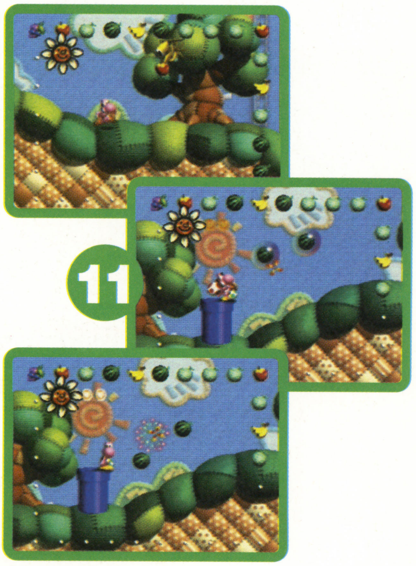
8


9

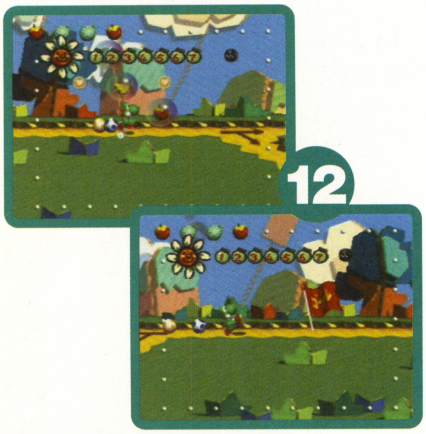

10

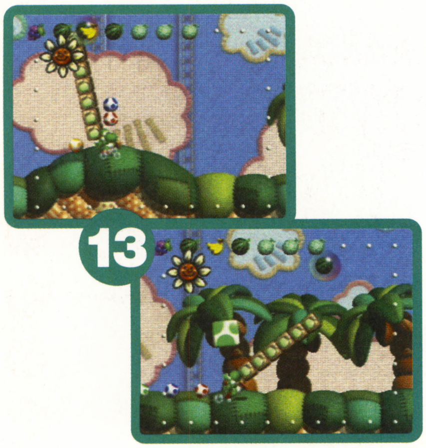

とにかくフルーツを食って食って食いまくれ！

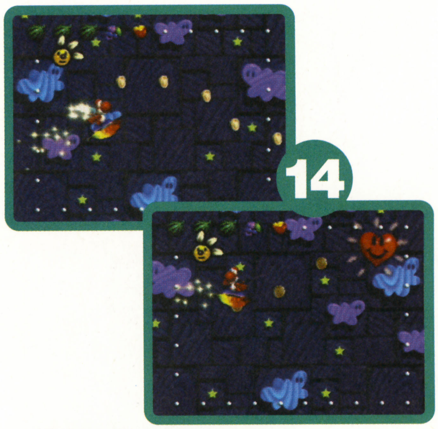
30個のフルーツを食べればステージクリアーとなるこのゲーム。ステージにはいろいろな種類のフルーツがあり、どれも食べると体力が回復する❽。これらのフルーツをすべて食べていれば、スムーズにクリアーすることができる。そのフルーツのなかでも特別な存在なのがメロンだ❾。メロンはスコアが高いが、ステージのなかに30個しかなく、しかも隠されていることが多い。敵を倒したり、隠している場所をかぎ当てて見つけていこう。また、各ステージではラッキーフルーツが選択される❿。ラッキーフルーツは、回復する体力やスコアが高くなっているので、積極的に取っていこう。ステージ中のフルーツは、敵が運んでいるモノや、泡に包まれているモノなどがある⓫。敵が持っているモノは、敵を倒すかいっしょに食べてしまえば問題なし。泡に包まれているモノは、タマゴを投げて泡を割れば、なかのフルーツを取ることができるぞ。

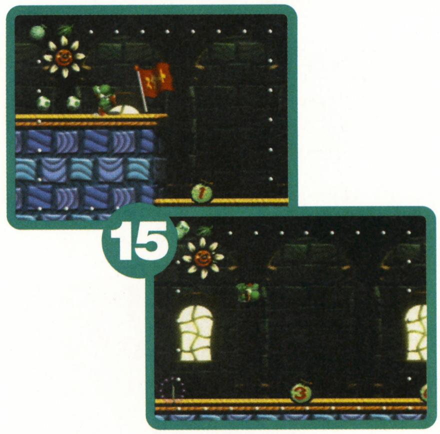
11


このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。


12


13


14


15

ゲーム中に登場するミニゲームを紹介！

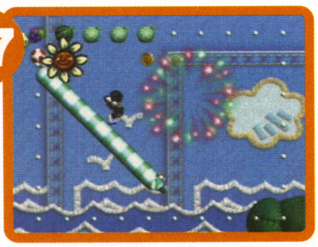
『ヨッシーストーリー』ではゲーム中に全部で4つのミニゲームが登場する。メロンタイムアタック⑫は、ステージ中にあるゴールの旗まで到着できればオーケー。到着するのが早ければ早いほどもらえるメロンの数が多く、最大で7個のメロンをもらうことができる。あまり遅いとメロンがもらえなくなるので注意しよう。メロンばこ運び⑬は、その名のとおり、メロンの入った箱をゴールまで運ぶ、というモノ。積み上げられた7個の箱はすぐにバランスが崩れるので、箱を落とさないように慎重に歩いていこう。敵の攻撃もできるだけムリせずに避けていくこと。はっぱに乗って空中を滑空するはっぱサーフィン⑭は、3Dスティックを後ろに倒すと上昇し、前に倒すと滑っていく。限界まで上昇すると、勝手に滑ってしまうので、上昇と滑空を程良く使うのがポイント。途中、スコアアップに欠かせないコインがあるので、できるだけ回収して進んでいこう。最後の幅跳び⑮は、跳んだ距離に応じてメロンがもらえるというもの。勢いをつけて、スタートの旗を越えないようにジャンプ。旗を超えると、その時点で失格になってしまうぞ。ジャンプ中は3Dスティックを上に倒して、できるだけ飛距離を稼ごう。

ステージの中に隠れている白黒ヨッシーと白ヘイホーを見つけよう！

白黒ヨッシー⑯は、ステージ中に隠れている白黒タマゴを持ってステージをクリアーできればオーケー。この白黒ヨッシーは、ほかのヨッシーでは体力が下がってしまうような敵もオイシク食べることができ、さらにタマゴを投げたときの爆風も大きい⑰。ほかのヨッシーよりも高性能なので、見つけることができれば楽に冒険を進められるぜ。また、白ヘイホーを見つけてそのままステージクリアーすれば、ステージ前のヨッシー選択時に選んで使うことができる。ここで、もし倒されてしまったヨッシー⑱がいるときは、迷わず白ヘイホーを選ぼう⑲。この白ヘイホーは、倒されたヨッシーを救出してきてくれるのだ⑳。ヨッシーが倒されても、白ヘイホーをストックしておけば問題ナシだぜ！



16

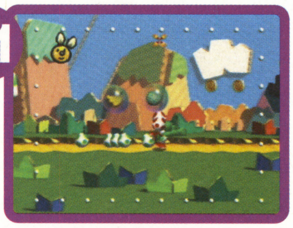

17

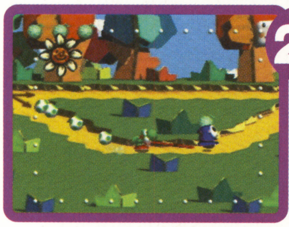

18

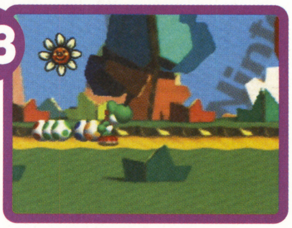


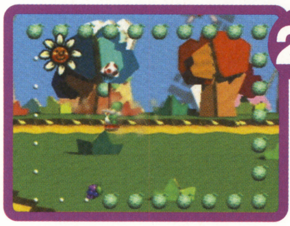
19


20


21

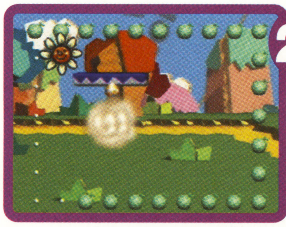

22

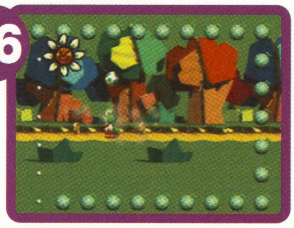

23

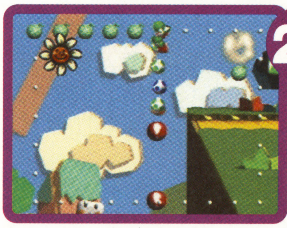

24

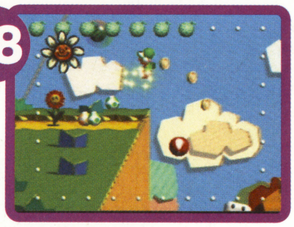
クリアーしたコースはトライアルモードで再チャレンジ！

一度クリアーしたコースは、“トライアルモード”で何度でも遊ぶことが可能だ。この“トライアルモード”での主な目的はスコアアタック。ここでは、ハイスコアを出すためのポイントを教えていこう。クリアーするためにフルーツを30個取るというのは、このモードでも同じだが、ハイスコアを狙うなら、取るフルーツはスコアの高いメロンのみにしよう㉑。各コースに30個しかないこのメロンは、敵が持っていたり㉒、コースに隠されている場合がある㉓。隠されているメロンは、ヒップドロップで出現させて手に入れよう㉔。コースにはメロンのほかに、足場㉕やメダルなどが隠されている場合がある。足場は、それを使ってメロンなどを手に入れることが多いので、見つけたら周辺を動き回り、何かないか探ったほうがいい㉖。また、特定の場所を通過することでメロンが出現することもある㉗。怪しい場所も忘れずにしっかりと探ろう。ちなみに、コース上に落ちているメダルは、重要なスコア源となる㉘。これらもすべて回収すること。さらに敵もスコアを稼ぐ重要な手段。ヒップドロップやタマゴでまとめて倒せば、高得点を得られるぞ。

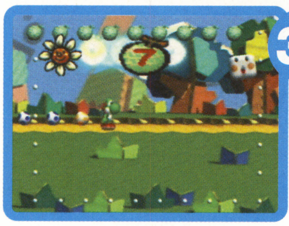

25

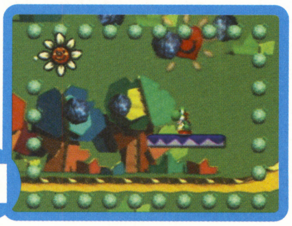

26


27


28

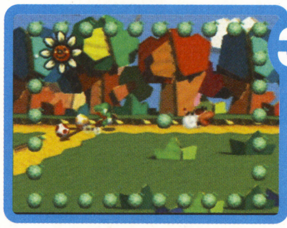

29

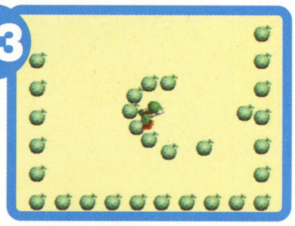

30

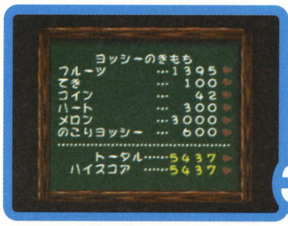

31

時間はいくらでもある！スコアになるモノは残さずゲットしていこう！

普通、スコアアタックといえば、少しでも早くクリアーしたほうがいいものだが、このゲームの場合はちょっと違う。隠されているアイテムをじっくりと探していこう。ただし、ミニゲームのスコアアタックはべつ㉙。急がないと、7個のメロンを手に入れることはできない㉚。コース上にいる邪魔者を排除して、タイムロスをすることなく進めるようにしておこう。隠されたアイテムでメロンと並んで重要なのが、スペシャルハート㉛。各コースに3つ隠されているので、必ず手に入れたい。ちなみに最初のコースでは、隠れたアイテムの場所を教えてくれるポチがいないと、メロンを見つけることができないので注意しよう㉜。あとはメロンを30個見つけてクリアーするだけ㉝。全ステージハイスコアを目指せ！㉞


32


33



34

ゲームのハテナ

モンガイカンのゲーム論
坂田克己

第7回 次世代ゲーム機・ドルフィンこうなれば面白い（1）

先月号で予告したテーマは「製品を選ぶという行為」でしたが、今月は予定を変更して、ドルフィンがヒットするための指針をふたつのキーワードにまとめて述べてみます。先月までの小難しい話とはうって変わって、いわゆる与太話です。厳密な裏付けなどはとっていません。肩の力を抜いてお読みください。

ドルフィンのポジショニングは

家庭内でどのようなポジショニングになるのか？ドルフィンがヒットするカギは、ここにかかっている。例えば、当面のライバルと目されているＳＣＥのプレイステーション２（以下ＰＳ２）は、セットトップボックスでも、パソコンでも、ましてやゲーム機でもないかもしれない、エンターテイメントに対するインターフェイスである、という大胆なポジショニングを行っている。スペックの設定も、エクステリア（外観）デザインも、そのポジショニングにしたがって行われているはずだ。今までにない新しい世界を皆さんに提供するためのハードウェア。発表された製品がそうなっていたかは、読者の判断に任せるが、とりあえず意図はそうであった。

一方、我らがドルフィンは、松下電器産業というパートナー企業との兼ね合いや、任天堂という会社が世に送り出してきた製品の流れから、「究極の玩具」である可能性が高いと考える。ＰＳ２よりも、いくぶん（世界観の広さとしては）ミクロ的なイメージがあるけれども、その分、ポジショニングとしては、実に明快であると言えるだろう。

ドルフィンは究極の玩具を目指す、というところをベースに、ヒットのための指針をまとめたい。

キーワード１・放置されている

皆さんのお手持ちのテレビゲーム機。今どのような状態にあるだろう。やりこんでいるＮ６４は、テレビにつながったまま。その他のハードは、そのあたりに放置されているか、それとも押入れにしまってあるだろうか。よほど几帳面でない限り、遊び終えた後でいちいちハードを片付ける人はいない。そう、テレビゲームは常に放置されているのだ。

子供部屋なら、多少のことはとやかく言わない。しかし、テレビゲーム機が世に出てから、もうずいぶんになる。もはや、子供だけの遊び道具でないことは周知の事実。社会人のひとり暮らし、新婚家庭、単身赴任のお父さん……あらゆる場所に、テレビゲームは置かれる可能性があるのだ。そこで重要視されるのが、やはりエクステリアである。ヒットのための方向性としては、二つ考えられる。

まずは、存在を消し去るエクステリアデザイン。例えば、極端に小さくしてしまって、そこにあることを感じさせない。また、シンプルな箱型などにして、個性を出さない、などが考えられる。遊ばないときは「そこにないもの」としてしまうのだ。これは、子供がリビングルームでテレビゲームをしているけれども、それが気に入らない親にとっては、大人としての空間を邪魔しないエクステリア。最高の考え方だ。スーパーファミコンも、プレイステーションも、どちらかというと、この部類のデザインだと思う。ＰＳ２は、現在発表されているエクステリアをみる限りでは、この路線を継承しているようだ。

もうひとつは、個性的なデザイン。アップルコンピュータのｉＭａｃなどがその例だろう。そこにあるだけで、その空間がハイセンスなスペースになるような、そんなエクステリアを想像してもらえば良い。その空間のアクセントとなるような、良い意味で印象的なデザインもまた、求められていると言える。ただし、この路線はとても難しい。一歩間違えると、独り善がりのものになってしまうからだ。個性的であることは、つねに万人からは支持されない、ということも覚悟しなくてはならない。

いずれにせよ、テレビゲーム機は放置されている、という現状を踏まえて、その現状に即したエクステリアを、任天堂は提案して欲しい。住まいの専門家などをエクステリアデザインの際のブレーンとして起用するのも、意外に面白いかもしれない。

キーワード２・からまっている

これは一目瞭然。テレビゲーム機にはコードが付きモノだ。電源コード、コントローラー、テレビとの接続コードの存在はとても煩わしい。最初のキーワードである「放置されている」ことを不愉快に感じる人が多いのも、コードの存在によるところが大きいはずだ。世のお母さんたちは、埃が溜まるし火事の原因にもなる、などと思っているかもしれない。

コードに縛られているテレビゲーム機は、その自由度も著しく低い。テレビのごく前の床に座って猫背でテレビゲームで遊んでいる子供たちの姿は、お世辞にも良いモノとは言えない。電源コードはしかたがないにせよ、コントローラーやテレビとの接続は、ワイヤレスにできないものだろうかと考える。

コードから開放されることの楽しさや醍醐味は、ゲームボーイを通じて、任天堂が一番良く知っているはずだ。テレビの前にへばりつく必要がなくなれば、テレビゲームをしている子供たちの姿勢も良くなるだろう（逆に自由度が高くなると、トンでもない姿勢でゲームをするヒトが現われるかもしれないけれど）。コードという制約がなくなれば、新しい遊び方を作ることができるかもしれない。

また、コードを取り去ることは、エクステリアデザインを向上されるためにも必要だろう。パソコンなどの広告を思い浮かべて欲しい。実際のパソコンは、電源、プリンター、キーボード、マウス、ディスプレイなど……様々なコードでがんじがらめにされているはずだ。しかし、広告にはそんなケーブルは写っていないことが多い。やはりケーブルは、美しくないものとされているのがわかる。

データ通信速度の問題などの課題はあるにせよ、コードレス化にはぜひトライして欲しい。

あれもうスペースがなくなった

ソシオ・エコロジカル・マーケティング（社会生態学的マーケティング＝ターゲットの分類を細かく行い、それぞれのライフスタイルに合わせて製品を作るマーケティングスタイルのこと）の時代と叫ばれて久しいが、テレビゲームくらいは、製品がライフスタイルを造るものであっても良いかなぁ、とは思う。しかし、現実は厳しい。

世の中の要求にきちんと応えた（その要求がまっとうなものかは別にして）製品、これがヒットしているのだ。来月も引き続きこの話題。「ドルフィン・こうなれば面白い(2)」をお届けしたい。



イラスト／西小野ゆうこ

坂田克己 プロフィール
流行情報研究所所長。マーケティングプランナー。来年の目標。仕事をすること。今年一年は遊んでばかりだったので。質問などは電子メールでどうぞ。電子メールアドレス
PXU03745@nifty.ne.jp

PRESENT
seeP.135

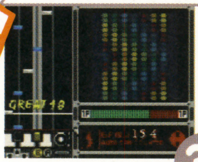
PRESENT for You

本誌記事中の「PRESENT」マークのあるソフトやトイは、このページでプレゼントしちゃいます。応募方法が2通りあるから、よく読んでね。



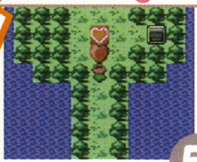
アンケートはがきで応募！

1 beatmaniaGB2 ガッチャミックス



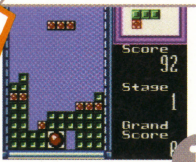
コナミ　3名

2 Little Magic



アルトロン　5名

3 SUPER BOMBLISS DX



ビーピーエス　1名

4 がんばれゴエモン もののけ道中飛び出せ鍋奉行！



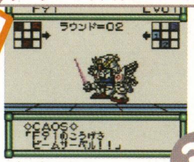
コナミ　3名

5 格闘料理伝説ビストロレシピ 決闘★ビストガルム編



バンプレスト　3名

6 ザ・グレイトバトルPOCKET



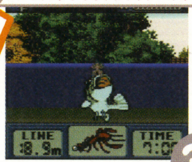
バンプレスト　3名

7 スウィートアンジェ



コーエー　3名

8 スーパーブラックバス リアルファイト



スターフィッシュ　3名

9 電車でGO!



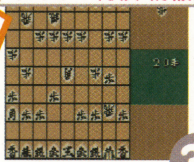
サイバーフロント　3名

10 トップギア・ポケット2



ケムコ　3名

11 みんなの将棋 初級編



エム・ティー・オー　3名

希望のソフトが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品番号、本誌に対するご意見・ご希望を記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。

応募締め切り　2000年1月21日(金)　消印有効

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

官製はがきで応募！

12 ブタメン箱入りセット
提供 (株)おやつカンパニー　9名



13 水木一朗直筆サイン色紙
提供 ファミ通NP編集部　5名



14 ピカチュウケーブル
提供 コトブキシステム　4名



15『巨人のドシン1』グリーティングカードセット（4枚組）
提供 ランドネットDD　20名



15 ボードゲーム
提供 ファミNP編集部　12名



あて先　〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　ファミ通NP編集部
ファミ通64+2月号プレゼント係

2000年1月21日(金)　消印有効　応募締め切り

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

希望の商品が決まったら、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、希望商品番号と商品名、それぞれの記事に対するご意見、ご希望をご記入のうえ、下記のあて先までお送りください。ひとり何通お送りいただいてもけっこうです。

MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ（11/21～12/17）

今年ももう残りわずか。年末年始のお休みは家族や親戚たちとワイワイ遊べるソフトがやっぱりオススメだ。N64なら『ぷよぷよ～んパーティー』や『マリオパーティ2』、GBなら『筋肉番付GB～挑戦者はキミだ!～』で盛り上がろう！

NINTENDO64

- カスタムロボ
- スターツインズ
- ドンキーコング64
- 爆ボンバーマン2
- ビートルアドベンチャーレーシング
- ぷよぷよ～んパーティー
- マリオパーティ2

GAMEBOY

- 格闘料理伝説ビストロレシピ 決闘★ビストガルム編
- がんばれゴエモン もののけ道中飛び出せ鍋奉行!
- 筋肉番付GB～挑戦者はキミだ!～
- グランデュエル～深きダンジョンの秘宝～
- ザ・グレイトバトルPOCKET
- スーパーブラックバス リアルファイト
- スウィートアンジェ
- SUPER BOMBLISS DX
- それいけ!アンパンマン不思議なにこにこアルバム
- 電車でGO!
- トップギア・ポケット2
- beatmaniaGB2ガッチャミックス
- ポケットモンスター金
- ポケットモンスター銀
- ボンバーマンマックス 闇の戦士
- ボンバーマンマックス 光の勇者
- みんなの将棋 初級編
- Little Magic

NINTENDO POWER

- ピクロスNP Vol.5

各アイコンの説明

ジャンル
アクション　ロールプレイング　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他

編集部評価
ほのぼの　熱い　新感覚　ビックリ　女性にオススメ　じっくり

機種
ニンテンドウ64　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

付加機能N64
バックアップカートリッジ　コントローラパック対応　振動パック対応　64GBパック対応　メモリー拡張パック対応　音声認識対応

プレイ人数
ひとりで遊ぶ　ふたりまで遊べる　3人まで遊べる　4人まで遊べる

付加機能GB
ゲームボーイカラー対応　ゲームボーイカラー専用　バックアップカートリッジ　通信ケーブル対応　赤外線ポート対応　スーパーゲームボーイ対応　ポケットプリンタ対応　振動カートリッジ　64GBパック対応

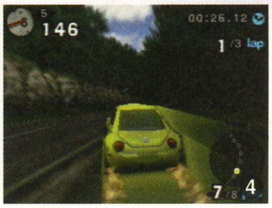
ビートルアドベンチャーレーシング

かわいいビートルたちが走り回る！

1999年11月26日6,800円
エレクトロニック・アーツ・スクウェア
ELECTRONIC ARTS™





❶かわいいビートルがコース上をところ狭しと駆け巡る。❷“ビートルバトル”。ダメージを受けクルマが壊れると“テントウムシ”アイコンがひとつなくなってしまう。❸いくつかのビートルから自分に合ったものを選ぼう。❹コース上のニトロを使うと、スピードアップだ。



ここに注目！

ジャンプありドロップオフあり、通行禁止なんか無視！決められたコースを走ってタイムを競う、そんなふつうのゲームとまったく違います。（開発担当者）

世界的に人気の“フォルクスワーゲン・ニュービートル”がフィーチャーされたレースゲームが発売。まず、ぜひ遊んでほしい“ビートルバトル”を紹介しよう。4人までプレイヤーが参加、コースではなくバトルフィールドを自由に走り回り、6色の“テントウムシ”アイコンをすべて集めて、出口に辿り着けば勝ちとなる。フィールドに落ちている爆弾やミサイルなどのアイテムを使って、ライバルカーの動きを邪魔しよう。もちろん通常のレースゲームもある。“シングル”モードで走りに慣れたら、“チャンピオンシップ”モードにチャレンジ！　上位を目指して各コースを走り、3位まで入賞すればつぎのコースに参加できる。さらに、全コースのポイント合計で優勝すると、新たなコースが現れたり、高性能のニュービートルを選択できるようになるぞ。

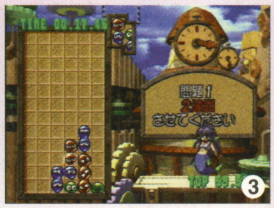
はみだしN64&GB　開発部内での人気スポーツは“X-Games”。このゲームの過激さ、かっこ良さを見ればうなずけるところだ。

ぷよぷよ～んパーティー

タイトルどおりみんなでわいわい楽しめるぞ!!

1999年12月3日5,980円
コンパイル
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/





❶それぞれのキャラクターが持つ“とくぎ”を活かして、ゲームを有利に進めよう。❷大きい“ぷよ”はあっという間に積み上がってしまう！❸なぞぷよで君の“ぷよら一度”をチェックだ。❹シリーズおなじみの漫才デモも健在だぞ。



ここに注目！

なんといっても、“ばくだんぷよぷよ”。プレイヤーも周りで見てる人もいっしょに盛り上がること間違いなしです！（広報担当　佐和さん）

女性にもファンが多い『ぷよぷよ』シリーズの4作目は、『ぷよぷよ～んパーティー』。基本は2匹ずつ落ちてくる“ぷよ”を同じ色で4匹以上揃うように置いていき、連鎖を狙っていくというおなじみのやりかただが、今作では新要素として“とくぎ”が追加されている。この“とくぎ”は各キャラクターにひとつずつ備わっていて、おじゃまぷよをすべて消したり、特定のぷよを同じ色にしたりと効果もさまざま。どの場面で使うかで勝敗の行方も大きく変わってくるぞ。また、ほかのモードの充実ぶりも見逃せない。“とことんなぞぷよ”では連鎖や同時消しなどの問題が難易度別に用意されており、連鎖が苦手の人には腕を上げるのにもってこい。多人数で遊ぶなら“みんなでぷよぷよ”や、N64で初登場の“ばくだんぷよぷよ”モードで盛り上がろう！

はみだしN64&GB　コンパイルの開発部内では研究のために例の“音ゲー”コントローラで『ぷよぷよ』を遊んでみるものの、極度の疲労により一日で研究は中止となった。

スターツインズ

悪の侵略者を相手にふたりと一匹が戦う！

1999年12月1日6,800円
任天堂
Nintendo









❶せまりくる敵を撃ち落とせ！❷ここまでお願いされれば、引き受けないわけにはいかないよね。❸ミサイルの嵐！ 誰が生き残れる!?❹シュリケンなんていう武器もあるぞ。



ここに注目！

「何のゲームか?」と言われれば、大宇宙を舞台にしたシューティングゲームですね。あえて自慢してしまうのが、ミニゲームがおもしろいということです。
（広報室企画部　小泉さん）

任天堂ファンにはおなじみのレア社。その最新作『スターツインズ』はマシンガンやホーミングミサイルなど多彩な武器を使って敵を倒していく、アクション性の高い3Dシューティングゲームだ。悪の侵略者マイザーに立ち向かう銀河パトロール隊“ジェットフォース”の生き残り、双子のジュノ、ベラ、ロボット犬のループスを操作しながら、ステージを駆け抜けよう！　ステージ中にはさまざまな障害が待ちかまえており、一筋縄にはいかないぞ。また、ジュノなら溶岩地帯を歩ける、ベラは水に潜ることができるといったそれぞれの得意とするアクションがあり、それをうまく利用するのが攻略への近道だ。4人まで対戦可能なマルチプレイモードも充実しており、とくに武器で撃ち合うバトルモードは友だちといっしょにアツくなれること間違いなしだ。

はみだしN64&GB　“4人対戦”がオススメなのだ。任天堂の広報室内でも盛り上がっているんだって。

カスタムロボ

自分だけのロボットを作ろう！

1999年12月8日6,800円
任天堂
Nintendo









❶これがカスタムロボだ。初心者マークがついている武器もある。❷バトルフィールドとなるホロセウム。いろいろなタイプがあるのでカスタマイズもホロセウムに合わせて工夫してみよう。❸主人公のいとこのシンイチ君がいろいろ教えてくれるぞ。❹攻撃はポッド→ボム→ガンの順に使うといい。



ここに注目！

抜群の操作感、個性豊かな“ロボ”と“ホロセウム”、そして組み合わせ無限大のカスタマイズ！　1度遊べばカスタムロボバトルのトリコになることうけあい。
（広報担当　平峰さん）

自分でロボットの武器を装備して動かす、そんな男の子の夢をかなえてくれるロボットアクションゲームが出るぞ。30体以上のカスタムロボと“ガン”、“ボム”、“ポッド”といった3種類の武器と“レッグ”という装備が多数用意されている。これらを自由にカスタマイズ（組み合わせ）してバトルに挑戦しよう。まずはRPGふうのシナリオモードをやってみよう。シナリオ中で基本的な操作や世界観がわかるようになっているぞ。ここで戦って勝った相手からさまざまな武器を得ることができる。武器をカスタマイズしてシナリオモードを有利に進めたり、アーケードモードで友だちと対戦するときに使おう。特筆すべきは操作感。簡単で直感的なので、初めてでも自分のイメージどおりにカスタムロボを動かせる。ほかのゲームでは味わえない気持ちよさだぞ。

はみだしN64&GB　来年1月に、東京、大阪、名古屋、福岡で開催される『次世代ワールドホビーフェア』でも『カスタムロボ』が登場の予定！　ぜひ遊んでみよう。

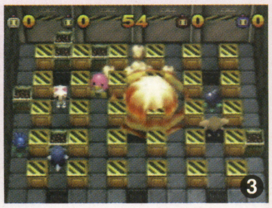
爆ボンバーマン2

かわいらしいポミュの動きにも注目!!

1999年12月3日6,800円
ハドソン
HUDSON









❶時空の七騎士のひとり、ベルフェルとの一騎討ち！❷ボンバーマンと行動をともにする変な生き物“ポミュ”だ。❸ライバルたちを爆弾でふっとばせ！❹パーツを組み合わせてこんなかわいいボンバーマンも作れるぞ。



ここに注目！

N64のヒット作『爆ボンバーマン』の続編が遂に登場。大幅にパワーアップしたストーリーモードではふたり同時でも遊べるぞ。
（ボンバーマン事業部）

ハドソンの人気キャラクター、ボンバーマンの新たな活躍が見られるぞ。今回はいくつもの惑星を侵略し、全宇宙の征服をもくろむ暗黒の宇宙海賊組織“B・H・B団”が相手だ。水の惑星や風の惑星といったさまざまなステージには、それぞれ特色を持ったトラップが用意されているぞ。そして、今回ボンバーマンの相棒となってくれるのが不思議な生き物“ポミュ”だ。体当たりで敵を気絶させることができ、ステージ中に出現するエサアイテムの与えかたによって成長のしかたが変わっていくぞ。このほかにも、おなじみのバトルモードは全部で5つのルールがあり、友だちとの対戦にはもってこい。さらに、カスタムモードではストーリーモードで手に入れたパーツを組み合わせることにより、自分だけのオリジナルボンバーマンを作れるんだ。

はみだしN64&GB 本ソフトは平成12年1月15日まで“買ってオクレキャンペーン”実施中。豪華商品が合計2,000名に当たるのだ。詳しくは店頭ポスターを見よう。

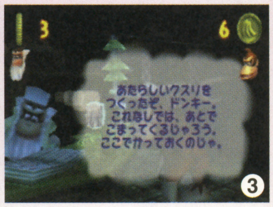
ドンキーコング64

ドンキーコングが3Dアクションになって登場！

1999年12月10日7,800円
任天堂
Nintendo









❶いまはまだ平和なドンキーの家だが……。❷この3Dフィールドの中を自由に駆け回ろう。❸この薬を飲むとアクションを覚えることができるのだ。❹狭いマップの中で対戦するバトルアリーナ。リングから落ちないように気をつけよう。



ここに注目！

おなじみドンキーとディディーに加えランキー、タイニー、チャンキーの5匹が個性を生かして大活躍。
（広報室企画部　春花さん）

『バンジョーとカズーイの大冒険』や『ゴールデンアイ007』などの名作を開発してきたレア社からドンキーコングシリーズの最新作が登場する。スーパーファミコン版の横スクロールから『バンジョーとカズーイ』のような3Dアクションアドベンチャーゲームになって、さらに動きが派手になったぞ。いままでのお馴染みのアクション以外に、トレーニングをすることで教えてもらえるアクションや、キャラクターごとに特有のアクション、アイテムを使ったアクションがある。特定のアクションやキャラクターでないとクリアーできない場所があるので、うまく特徴をつかんでクリアーしていこう。また4人までいっしょに遊べる対戦モードでは、広いマップでの画面が分割された対戦や固定画面での狭いマップでの対戦が楽しめる。

マリオパーティ2

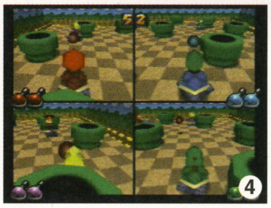
マリオランドのスーパースターの座は誰の手に？

1999年12月17日5,800円
任天堂
Nintendo









❶規定のターン数を終了した時点でもっとも多くのスターを集めた者が、スーパースターとなるのだ。❷今回初めて登場したアイテムを使って一発逆転を狙え。❸新たに追加された“決闘ミニゲーム”。ライバルからコインを奪い取るのだ。❹ドッカン戦車は4人対戦の新しいミニゲームだ。



ここに注目！

ミニゲームの数も内容も前作よりさらにパワーアップしました。多くの仲間が集うこの時期、盛り上がるには欠かせないアイテムでしょう。（広報室企画部　井上さん）

昨年の年末に発売された、“すごろく”などのように家族や友だちと楽しく遊ぶことを目的としたパーティーゲームの続編が、よりパワーアップしての登場だ。ゲームの目的は前作同様、舞台となるマップ上を移動しながらスターを集めて、“スーパースター”の称号を得ること。用意されたマップは全部で5種類。どのマップもさまざまなイベントが用意されているので、思いもよらぬ展開を楽しむことができるのだ。また前作で好評だったミニゲームが、今作では64種類に大幅増！　コントローラーを握る手にいっそう力が入ることうけ合いだ。“ミニゲームランド”では、プレイ中に集めたコインの数に応じてミニゲームを買えるようになる。好きなときにプレイすることができるから、練習を積んで友だちに差をつけちゃおう。

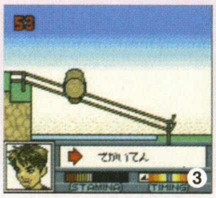
筋肉番付GB～挑戦者はキミだ！～

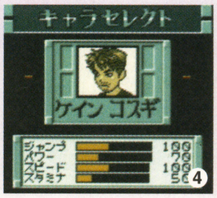
テレビを見てやってみたかった人は多いはず

1999年11月25日
4,500円
コナミ











❶テレビで見てると簡単そうな“ストラックアウト”。でも実際は難しい。❷“ブレインパニック”。数桁の数字を一気に暗記せよ。❸“SASUKE”モードでは各障害物クリアーのためのボタン操作が表示される。❹ケイン・コスギのがんばりに期待しよう。❺ランキングを励みに、いい記録を目指せ。



ここに注目！

人気競技“SASUKE”ではキャラクターを育てられるのでハマること間違いなし！　めざせ！　ケインコスギ！（開発担当者）

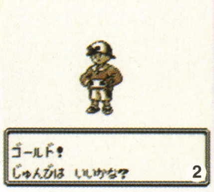
人気テレビ番組『筋肉番付』が、有名な競技をそのまま取り入れてゲーム化された。“マッスルランキング”モードではご存じ“ストラックアウト”や“キックターゲット”など4つの種目に挑戦だ。パワーやタイミングをうまく調整しないと、見当違いの方向に球が飛んでいくから、けっこう難しいぞ。“SASUKE”モードは、さまざまな障害物を乗り越えて制限時間内にゴールを目指すというもの。“丸太のぼり”や“揺れる橋”など、ボタンを連打しつつうまくタイミングを取って移動しなければならないのだ。ぼやぼやしているとタイムアップとなってしまうから、冷静かつ素早い判断で4つのステージをクリアーしよう。両モードで出した記録は上位20位までセーブされる。その上、通信ケーブルを使って友だちのデータを読み込み、ランキングをひとつにまとめるうれしい機能つきだ。

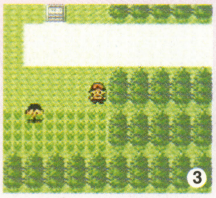
ポケットモンスター 金

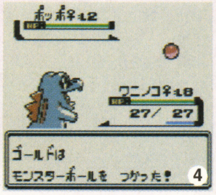
金と銀。キミだったらどっちを買う？

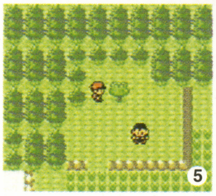
1999年11月21日3,800円
任天堂
Nintendo











❶どのポケモンをパートナーにする？ ❷これが今回の主人公。立派なポケモントレーナーになれるかな。❸草むらでは野生のポケモンが現れやすいかも。❹モンスターボールをつかってポケモンをゲットしよう。ボールの種類がさらに増えたぞ。❺ちょっと変わった形をした木。どんな実がなっているのだろう。



ここに注目！

GBカラーを使ってプレイすると友だちのポケモン金・銀と赤外線通信ができます。1日5回までですが、いろんなどうぐをもらえるので試してみてね。(広報室企画部　近藤さん)

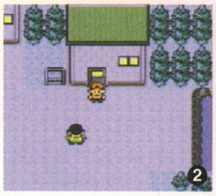
ついにみんなが待ち望んでいた『ポケットモンスター金・銀』が発売された。早速、遊んでいる人も多いんじゃないかな。『金』バージョンではタイトル画面で青い空を飛ぶホウオウを見ることができるぞ。今回、パートナーとして連れていくことができるポケモンは“チコリータ”、“ヒノアラシ”、“ワニノコ”の3匹。これ以外にも新しく登場するポケモンはたくさんいるぞ。もちろん、前作で育てた151匹のポケモンはすべて連れてくることができる。タイムカプセルを使って前作『赤・緑・青・ピカチュウ』と『金・銀』とのあいだでポケモンを交換しよう。ただし、前作にも登場したポケモンであっても、『金・銀』で新しいわざを覚えてしまっていると、移すことはできないんだ。そんなときは、『金・銀』に登場する“わすれオヤジ”に頼もう。自由にわざを消すことができ、交換できるようになる。

ポケットモンスター 銀

新しく広がるポケモンの世界！

1999年11月21日3,800円
任天堂
Nintendo











❶映画でも大人気のルギア。『銀』ではどんなふうに登場してくるのだろうか。❷夜になったワカバタウン。昼とは随分、雰囲気が違うね。❸バトルシーンではポケモン名の横のマークですでにゲットしているかどうかが確認できるのだ。❹新ポケモン図鑑では右上にポケモンの足跡が表示されるぞ。❺とっても便利なポケギア。ラジオだって聞けるんだ。



ここに注目！

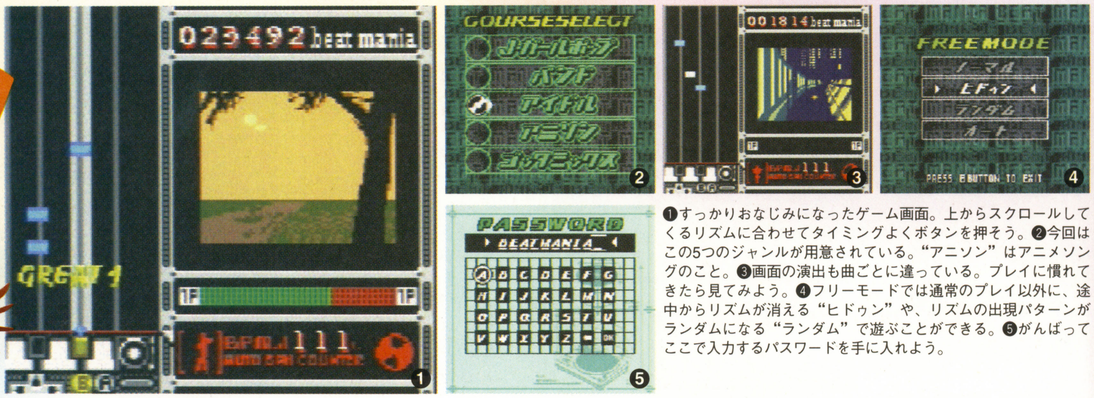
金と銀では戦闘シーンのポケモンのグラフィックが異なっていて、銀の戦闘シーンでは若干アクティブなポーズになっています。
(広報室企画部　近藤さん)

『金』バージョンがホウオウなら、『銀』バージョンのタイトル画面はルギアだ。映画ですっかりファンになってしまった人もいるんじゃないかな。ルギアなどの新ポケモン以外にも『ポケットモンスター金・銀』では新たにいろいろな要素が追加されているぞ。今回はほとんどのポケモンにオスとメスという性別が存在し、さらに、ポケモンのタマゴも登場するのだ。また時計機能がついたことにより、朝、昼、夜、そして曜日の概念が生まれた。夜にならないとなかなか登場しないポケモンがいたり、曜日によってイベントが発生したりするぞ。新どうぐとして登場するポケギアにも注目だ。いろいろなカードを追加していくことでマップを見られるようになったり、ラジオを聞けたりと便利になっていく。さらにGBカラーどうしなら“ふしぎな贈り物”をもらえたり、楽しいイベントも盛りだくさんだ！

beatmaniaGB2 ガッチャミックス

あのビーマニの続編が早くも遊べるぞ

1999年11月25日
4,300円
コナミ



❶すっかりおなじみになったゲーム画面。上からスクロールしてくるリズムに合わせてタイミングよくボタンを押そう。❷今回はこの5つのジャンルが用意されている。“アニソン”はアニメソングのこと。❸画面の演出も曲ごとに違っている。プレイに慣れてきたら見てみよう。❹フリーモードでは通常のプレイ以外に、途中からリズムが消える“ヒドゥン”や、リズムの出現パターンがランダムになる“ランダム”で遊ぶことができる。❺がんばってここで入力するパスワードを手に入れよう。



PRESENT seeP.135

ここに注目！

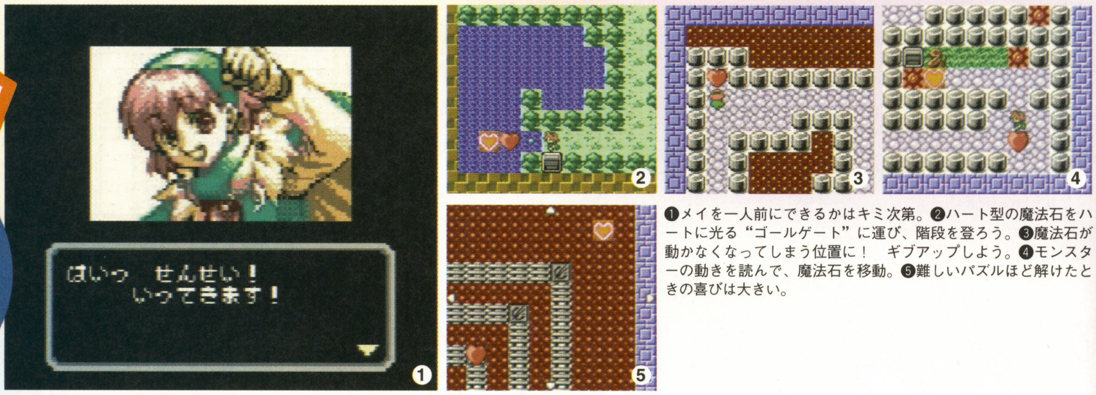
今度の『ビーマニGB2』は、なんと言ってもメジャーな収録曲がウリ！ あの『Automatic』など誰もが知っているヒット曲が盛りだくさん。
(プロモーション企画部　服部さん)

大人気のビートマニアのGB版第2弾が早くも登場するぞ。前回よりも5曲ボリュームが増えて、人気のポップスやアイドルなど5つのジャンルが用意されている。宇多田ヒカルの『Automatic』や、SMAPで有名な『夜空のムコウ』などおなじみの曲が収録されているぞ。またこのほかにも“ゲームスタート”モードをプレイして発生したパスワードを入力すれば隠し曲を遊ぶことができる。初心者でもオプションで難易度をかえたり、ターンテーブルや白鍵か黒鍵を自動演奏させることができるので、自分のテクニックに合わせて楽しめるぞ。おススメなのはスーパーGBでのプレイだ。ビートマニアの筐体がデザインされた壁紙が、まるで本当にアーケードにいるような気分にさせてくれる。近所に迷惑にならない程度にテレビのボリュームを大きくして、かっこよくプレイを決めればキミもDJだ。

Little Magic

GBに新しいパズルゲームが登場だ！

1999年11月26日 3,980円
アルトロン
ALTRON



❶メイを一人前にできるかはキミ次第。❷ハート型の魔法石をハートに光る“ゴールゲート”に運び、階段を登ろう。❸魔法石が動かなくなってしまう位置に！　ギブアップしよう。❹モンスターの動きを読んで、魔法石を移動。❺難しいパズルほど解けたときの喜びは大きい。



PRESENT seeP.135

ここに注目！

魔法使い見習いのメイが一人前になるために悪戦苦闘するさまを豊富なアクションと難解なパズルでリアルに体験できます。(開発担当者)

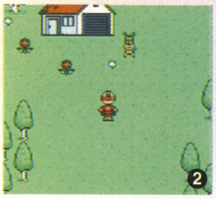
パズルゲームはGBでも人気ジャンルのひとつだが、SFCで発売されていた『Little Magic』のキャラクターが一新され発売されたぞ。ストーリーは、魔法学校の生徒“メイ”が立派な魔法使いとなるために、ステージ上にある“魔法石”を“ゴールゲート”まで運ぶ修業を重ねていくというもの。ふたつの魔法、魔法石を動かす“念動魔法”と球を爆弾のように破裂させる“魔封球”をうまく組み合わせて難解なパズルを解いていこう。ただし、約100面＋αにもおよぶステージは進むにつれて、激ムズと化していく。さらに、敵モンスターが動き回るステージも多数用意されているから、それらの動きや間合いをはかりタイミングよく“魔法石”を動かすことが必要になってくるのだ。まずはあせらずに、ステージの全景を眺め、頭の中で魔法石を動かす流れを組み立てていくことが先決だ！

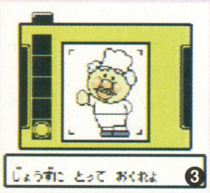
それいけ！アンパンマン 不思議なにこにこアルバム

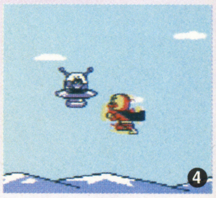
1999年12月3日 4,300円
アガツマ
PINOCCHIO ピノキオ

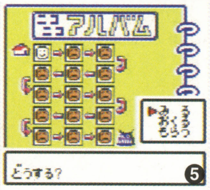
ばいきんまんをやっつけてニコニコアルバムを完成させよう











❶空を飛ぶアンパンマン。正義のヒーローだ。❷友だちを見つけて写真を撮ろう。❸はい、チーズ。❹ばいきんまんの攻撃をかわしてやっつけよう。❺ニコニコアルバムを完成させながら、ばいきん城を目指そう！



ここに注目！

低年齢層に向けたGBソフトです。はじめてGBを遊ぶお子さまのためにGBらしいゲームの要素をシンプルに盛り込んでいます。クリスマスプレゼントにいかがでしょうか？
（開発担当　大庭さん）

みんなの人気者、アンパンマンがついにGBでも活躍するぞ。ある日メロンパンナちゃんとドキンちゃんが、ジャムおじさんの倉庫にあった不思議なアルバムに吸い込まれてしまった。ふたりを助けるためにはニコニコパワーを持った友だちの写真をたくさん撮らなければいけない。主人公のアンパンマンを操作して、いろいろな場所にいる友だちを捜し出そう。ニコニコカメラで写真を集めて不思議なニコニコアルバムを完成させるのだ。ときどき、ばいきんまんがアンパンマンの邪魔をしにやってくるぞ。ばいきんまんとは4種類のミニゲームで対決するのだ。負けてしまうと大切な写真を盗まれてしまうけれど、つぎのミニゲームでばいきんまんに勝てば取り返せるぞ。集めた写真は通信ケーブルを使って交換することができる。みんなの笑顔のアルバムを完成させよう。

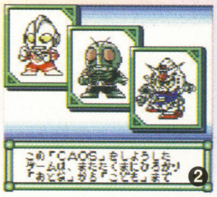
はみだしN64&GB　早くもアンパンマンの次作のゲーム企画が進行しているとの情報をキャッチ！　もちろんGBで。

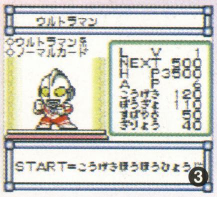
ザ・グレイトバトルPOCKET

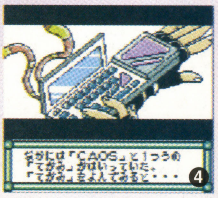
1999年12月10日 3,980円
BANPRESTO バンプレスト

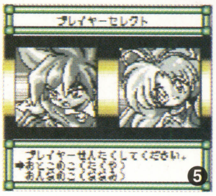
人気ヒーロー勢ぞろいのカードバトルだ！











❶いよいよ、バトル開始！　ライバルに勝てばカードを入手できる。❷ウルトラマン、仮面ライダー、ガンダムが同じゲームに登場するなんて、贅沢だよね。❸カードは全部で150種類ある。❹これが小型コンピューター“CAOS”。けっこうかっこいいよね。❺プレイヤーは男の子と女の子から選択できる。名前は変更可能だ。



ここに注目！

時計機能付きなので、曜日によって手に入れられるユニット、アイテムがあったり、曜日大会が開催されたりとイベント盛りだくさんです。
（広報課　鈴木さん）

『スパロボ』シリーズで有名なバンプレストから、仮面ライダー、ガンダム、ウルトラマンといった人気ヒーローたちが登場するカードゲームが登場するぞ。舞台は20XX年の日本。“CAOS”という腕につける小型コンピューターとともに生まれたゲームでカードバトルがくり広げられる、世界でいちばん権威のある“ランキング大会”で、チャンピオンになるのがこのゲームの目的だ。プレイヤーが最初に持っているカードは弱いので、“街大会”や“イベント大会”に参加して力を蓄えていこう。カードはレベルが上がるとパラメーターが上昇したり、新しい攻撃を覚えたりする。またほかのカードにクラスチェンジできるようになるのだ。カートリッジには時計機能がついていて、時間や曜日限定の大会が開催されたりするぞ。長時間ゲームをしないと自分のランキングが下がってしまうので注意しよう。

はみだしN64&GB　パスワード入力画面で“つきはでているか”と入力すると“ガンダムX”が手に入るぞ。（開発担当者）

電車でGO!

キミはすべての区間を走破できるか!?

1999年12月10日
4,200円
CYBER FRONT
サイバーフロント



❶車内信号が点灯したら出発進行だ！❷今回選べる路線は4つ。君の乗ってる電車もある？❸レベルに応じてグレードの高い電車のスタンプがもらえる。全種類ゲットを目指せ！❹ダイヤを気にし過ぎて惜しくもオーバーランしてしまった。❺標識の指示に従わないと残り時間がなくなるぞ。



ここに注目！

電車の動きと速度のバランスは自信があります。とくに駅構内進入の微妙な速度加減の表現は、ほかの移植作に負けないデキに仕上がっています。（営業部　井藤さん）

アーケードに登場以来、電車を運転してみたい人々の心を掴んで幅広い支持を受けている『電車でGO!』がついにGBでも出発進行だ！　気になる路線は初級の山陰本線、上級の東海道本線、京浜東北線、山手線（内回り）の計4つ。運転はいたって簡単、基本はハンドルとブレーキを操作してスピード調整を行い、信号や標識に従いダイヤどおりに列車を運行すればオーケーだ。駅での停車位置は正確でないといけないが、今作では「0cm停車」システムの採用でより細かいブレーキ操作が要求されている。オプション画面で選択もできるので、自信がない場合は単位をメートルにしてプレイしよう。また、新要素としてひとつの駅に4種類のスタンプが用意されており、停車位置の正確さに応じて押してもらえるぞ。どのスタンプを取ったかは確認できるので、全部集めるまでチャレンジだ！

はみだしN64&GB　『スタンプラリー』キャンペーン実施中。全区間・全路線を最高ランクのスタンプを集めると表示されるパスワードを書いて応募、抽選で豪華商品が当たる！

スーパーブラックバス リアルファイト

釣りの醍醐味を味わいたければこれ！

1999年12月10日 4,500円
スターフィッシュ
STAR★FISH



❶魚の動きに合ったリアルな振動にビックリ！❷さあ大会の始まりだ。胸が高鳴るね！❸各釣り場の特徴をつかめ。❹魚のいそうなところを捜して、キャストしろ。❺そう簡単にルアーには食いついてくれないぞ。



ここに注目！

水中での3D視点による迫力のファイトが楽しめます。また、魚が水上へと跳ね上がる画面はきっと驚くはず!!（開発担当者）

釣りゲームには定評のあるスターフィッシュから、GBカラー専用の新タイトルが登場。プレイヤーはバスプロNo.1を目指して、釣り上げた5匹のバスの合計重量を競う大会などさまざまなトーナメントに挑戦するのだ。最初に湖やダムの魚がいそうな地域を選んだらキャスト！　ルアーが着水したら3D画面に変わり、水中のようすが表示される。魚がルアーに食いついたらす速く合わせて、ラインを巻いていこう。振動カートリッジがブルブル震えて、まるで本物のバスとファイトしているような臨場感を味わえるぞ。計量の結果、大会の順位に応じたランキングポイントが与えられ、ポイント数によって上位の大会に参加できるようになる。また、魚の種類や重さによってフィッシュポイントを貯めれば、高性能のタックルやルアーを購入できるぞ。赤外線通信を使えば、友だちとタックルの交換も可能。

はみだしN64&GB　スターフィッシュの開発部内では『ウィザードリィ エンパイア』が流行中！　レアアイテムを見つけては自慢しあっているらしい。

格闘料理伝説ビストロレシピ 決闘★ビストガルム編

1999年12月10日 3,980円
BANPRESTO バンプレスト

登場するフードンが大幅アップ！







❶キミの自慢のフードンを作りだして、ビショッカー相手に戦おう。❷これが舞台となるビストガルム大陸だ。❸トッピング研究画面では、アイテムを使用しないで試してみることができる。❹ショップでいろいろな食材を手に入れよう。❺なんだかとてもおいしそうな技だね。



PRESENT see P.135

ここに注目！

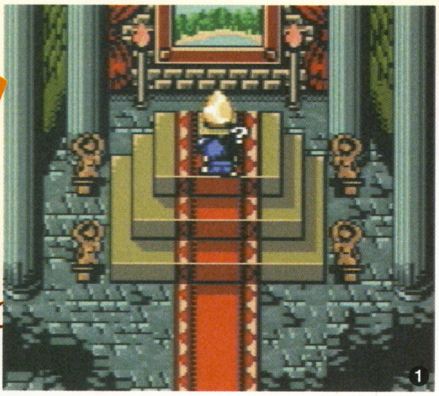
ゲーム中で"ピータン"がアドバイスしてくれる"トッピング研究画面"が追加されたりと、より親切により楽しくなりました。
(開発担当者)

料理に魂を与える料理人、ビストラー。その料理人から生まれた命"フードン"をいろいろな食材を集めて作り、育てて、戦わせるクッキングカードバトルゲームの続編が、早くも登場するぞ。前作『激闘★フードンバトル編』に登場する85体に加え、新たに95体のフードンを作り出せるようになった。ライバルとのバトルに勝って、レシピを手に入れ、つぎつぎとフードンを生みだそう。ミニゲームをクリアーすれば見事、フードンを作りだすことができるぞ。手に入れたレシピに、トッピングアイテム（食材）を組み合わせてつくるオリジナルレシピにもぜひ挑戦してみよう。また今作では"トッピング研究画面"が追加され、アイテムを使わなくても自分が持っているフードンにどのような効果があるのか調べられるようになったぞ。もちろん、友だちどうしでのフードンの交換・対戦も可能だ。

グランデュエル～深きダンジョンの秘宝～

1999年12月10日
4,500円
ボトムアップ BOTTOM UP

ライバルとのデュエルを勝ち抜こう！







❶これは何の卵なんだろう？❷いよいよ深きダンジョンに突入だ。❸村長にはいろいろと世話になるぞ。❹ダンジョンのマップは入るたびに変化する。❺これがブルスケッタ村の全景だ。



ここに注目！

これまで発売されたGBカラー専用ソフトの中で、美しさは（自称）ナンバー1。実際に商品を買ってみて中身を確認してください。
(開発担当者)

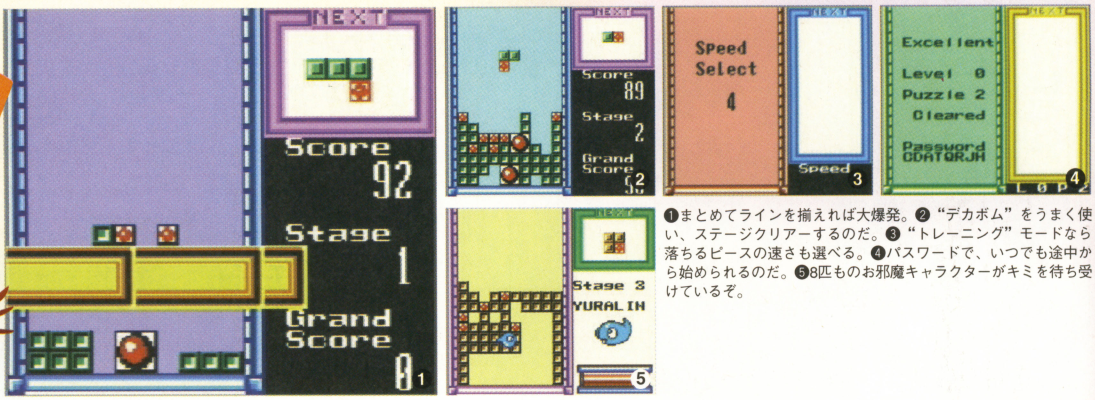
主人公のトレジャーハンター、チーノとモンスターのポテッチといっしょにダンジョンを探索し、いろいろなカードをゲットしていくダンジョンカードバトルの登場だ。舞台はタリアン島と呼ばれる小さな島にあるブルスケッタ村。伝説のカード"ゴルゴンゾーラ"を求めて"深きダンジョン"の最下層を目指そう。ダンジョンは全部で地下100階、6階層にわかれている。ここで拾い集めたいろいろなカード30枚をバランスよく組み合わせてデッキを作ろう。途中でライバルのカードマスターが、カードを狙ってデュエル（決戦）を挑んでくるぞ。基本カードは約100種類。村長に頼めばカードを合成することができ、約8000種類ものカードが生まれるぞ。通信ケーブルを使って、友だちどうしでカードを交換したり、対戦で相手のカードを手に入れながらより強いカードを集めていこう。

はみだしN64&GB このソフトも来年1月、東京・大阪・名古屋・福岡で開催される『次世代ワールドホビーフェアー』に出展される。カードの交換もできるのだ。

SUPER BOMBLISS DX

爆発で気分爽快のパズルゲーム！

1999年12月10日
3,980円
ビーピーエス



❶まとめてラインを揃えれば大爆発。❷“デカボム”をうまく使い、ステージクリアーするのだ。❸“トレーニング”モードなら落ちるピースの速さも選べる。❹パスワードで、いつでも途中から始められるのだ。❺8匹ものお邪魔キャラクターがキミを待ち受けているぞ。



ここに注目！

パズル好きな方、ちょっと時間のある方にぜひお勧めなのが“パズル”モードと“ファイト”モードです。
（開発担当者）

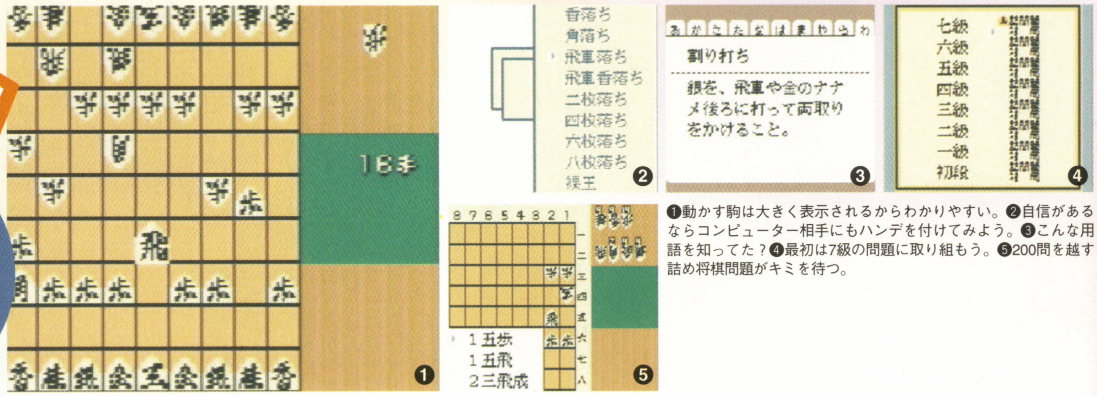
落ちものパズルの人気ソフト『BOMBLISS』がGBで登場だ！　まずは上から落ちてくるピースをうまくはめてラインを作ろう。さらに、そのライン内に爆弾が入っていれば、爆発して消えるのだ。また、爆弾を正方形に4つ集めると“デカボム”に変化。爆発すると、左右4ブロック、上下3ブロックもの範囲のブロックを消してくれるぞ。では、4つのモードを紹介しよう。まずは、延々と落ちてくるピースで練習する“トレーニング”モード。“コンテスト”モードは、フィールド上のブロックを落ちてくるピースをうまく使ってすべて消すのが目的。“パズル”モードでは決まったピースを使ってフィールド上のブロックをすべて消すのだ。“ファイト”モードは爆弾を食べたりするお邪魔キャラクターの攻撃に耐えうまく爆弾でやっつけるか、フィールド上のブロックをすべて消せばクリアーだ。

はみだしN64&GB　いまビーピーエスではテトリスのファンクラブ『ザ・テトリス・クラブ』の会員募集中！　詳しくは045-475-3728まで。

みんなの将棋 初級編

GB初の初段認定将棋ソフト登場！

1999年12月10日
3,980円
エム・ティー・オー



❶動かす駒は大きく表示されるからわかりやすい。❷自信があるならコンピューター相手にもハンデを付けてみよう。❸こんな用語を知ってた？❹最初は7級の問題に取り組もう。❺200問を越す詰め将棋問題がキミを待つ。



ここに注目！

本作の魅力は米長永世棋聖監修のもと、初段位正式免状が取得できること。将棋がうまくなりたい人にぜひ遊んでもらいたいです。
（広報　越塚さん）

GBにも数多く出ている将棋ソフトだが、“初段位正式免状”が取得できるのは、この『みんなの将棋 初級編』だけ。モードは3つ。“対局”モードではコンピューターもしくは通信ケーブルを使って友だちと対局が楽しめる。この際、通常の対局である“平手”とハンデを付ける“駒落ち”を選べるのだ。力の違い過ぎる相手の場合はありがたい機能だね。“用語集”モードでは、知らなかった将棋用語を学べる。どんなゲームでもしっかりルールを熟知していないとダメだぞ。そして、お待ちかねの“初段認定”モードでは、与えられる詰問題と対局をクリアーして初段認定を目指そう。ただし最初から初段問題には挑戦できない。7級からこつこつと級位を上げていくのだ。初段の対局をクリアーするとパスワードが表示。解説書の用紙に書き、免状料とともに申請すれば、あこがれの有段者だ！

はみだしN64&GB　隠し機能を教えよう。対局画面で動かす駒を決め、セレクトボタンを押すと移動できる場所が表示されるぞ。

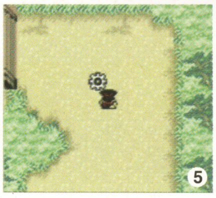
がんばれゴエモン もののけ道中飛び出せ鍋奉行！

ゴエモン一行旅日記のはじまり、はじまり！

1999年12月16日
4,500円
コナミ







❶必殺技を使いもののけをやっつけろ。❷お殿様の命令とあれば、さっそく旅支度。❸町人と話しておいて損はない。❹まずは関所を抜けて東海道へ。❺もののけに触ると戦いとなる。



ここに注目！

今回のGB版は収集型RPG。敵はもののけ軍団。もののけの種類によっては味方に付けたり、合体技をだすこともできます。（開発担当者）

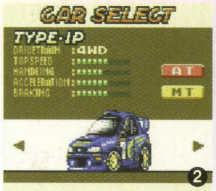
GBにまたまたゴエモンが登場だ！　今回は江戸の殿様から富士山の封印を解く6つの鍵“神瓲石”を捜すように命ぜられ、おなじみの仲間“エビス丸”、“サスケ”と旅をするRPG。立ちはだかる“盗賊妖怪三人衆”や“もののけ”たちと戦いながら、日本中を回りゴエモンたちを成長させていくのだ。戦いを重ねることで、それぞれのキャラクターの持つ技も増えていく。仲間と協力しながら悪者たちを成敗していこう。旅の途中で手に入る“封印のひょうたん”というアイテムを使うと、戦闘中のもののけを味方にできるぞ。仲間にしたもののけは戦列に加えて成長させたり、2匹を融合させてより強いもののけを生み出したりすることができる。通信ケーブルを使えば、友だちとのもののけの交換をしたりチームバトルも楽しめるのだ。みんなで持ち寄ってわいわい遊ぶのがいいね。

トップギア・ポケット2

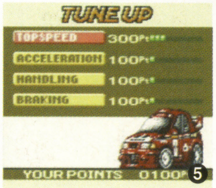
今度のラリーはあなどれない！

1999年12月17日 4,200円
ケムコ









❶さまざまな気象条件によってコースコンディションは変化する。❷性能を見極めて自分に合ったマシンをチョイス。❸夜のCITYコースを疾駆。気分も盛り上がるぞ。❹ライバルカーの邪魔をうまくよけろ。❺チューンアップしていかないと、強力なライバルカーにはかなわない。



ここに注目！

前作からチューニングモードを追加しており、遊びの幅も大きく広がったぞ！　ブルブル振動を体感しながら、全コース制覇をめざせ!!（開発担当者）

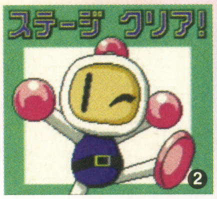
本格派ラリーゲームとして評判だった『トップギア・ポケット』の続編が発売される。前作同様に“GBカラー専用”、“振動カートリッジ対応”だが中身はグーンとパワーアップ。用意された6つのコースを疾駆するラリーカーの挙動は滑らかで、ぎごちない動きは解消されている。また、路面や風景のつながりも美しいから、リアルさを感じること間違いなしだ。ライバルカーとのデッドヒートの際の振動を感じれば、気分はもうレーサー。まずは“クイックアーケード”モードで、好きなコースを選んで走りに慣れよう。“チャンピオンシップ”モードはライバルカーと競い合いながら、つぎつぎに現れるコースの3位以内入賞を目指して走るもの。勝つと賞金が与えられるのでチューンアップしたり、より高性能のラリーカーを購入しよう。通信ケーブルを使えば友だちと勝負もできる。

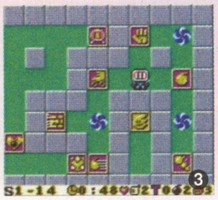
ボンバーマンマックス 光の勇者

1999年12月17日3,980円
ハドソン
HUDSON

炎の爆弾でアツく敵をやっつけろ!!











❶各ステージごとに異なったミッションが用意されているぞ。❷“光の勇者”編ではボンバーマンが活躍する。炎の爆弾で戦う、熱いヒーローだ！❸ワープゲームでは制限時間内にアイテムをゲット。❹『爆ボンバーマン2』に出てくる“ポミュ”もいるぞ。❺各エリアの最後に登場するボスたちはいずれも強敵ぞろい。テクニックを駆使して挑め!!



ここに注目！

シリーズ初の2バージョンでGBカラー専用のボンバーマンが新登場。専用ソフトならではのキレイな画面が楽しめる。(ボンバーマン事業部)

シリーズ初の2バージョンで発売される『ボンバーマンマックス』。ふたつともシステムに変わりはないが、エリア構成やエンディングなどが異なっているんだ。物語の舞台は、それぞれ異なる進化をした5つ惑星。ところが、そのうちのひとつ、機械惑星フューチャースターのメインコンピューター“ブレイン”が謎の力によって暴走し、ほかの4つの惑星をも機械化させようと企む。それを知った宇宙基地のDr.アインから指令を受けたボンバーマンとマックスが、各惑星の住人であるキャラボンを助けつつ、謎の組織を倒すため大活躍するのだ。ひとりプレイ用のノーマルゲームでは、指定時間内に敵を全滅させるなどのさまざまな条件をこなしていかなくてはならないぞ。さらに、つぎのステージへとつながる出口は複数出る場合もあり、プレイヤーが自由に選択できるシステムになっているんだ。

ボンバーマンマックス 闇の戦士

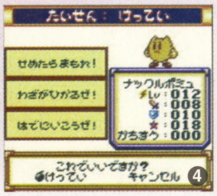
1999年12月17日3,980円
ハドソン
HUDSON

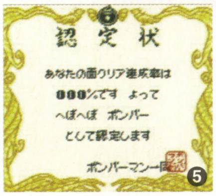
雷の爆弾でクールに敵をふっとばせ!!











❶忍者惑星シークレットスターに出てくる敵、トビマルは爆風をジャンプしてよけてしまうぞ。❷“闇の戦士”編の主人公マックスだ。雷の爆弾を使う、クールな戦士だぞ。❸べつのバージョンを持っている友だちと協力してマップを揃えよう。❹育てたキャラボンと友だちのキャラボンとで対戦だ。❺ゲームオーバーになると、クリアーしたステージ数に応じて認定状がもらえるぞ。面クリアー達成率はまだまだのようだ。



ここに注目！

赤外線通信を使った“ステージトレード”など新要素が満載！ さて“光の勇者”と“闇の戦士”、キミならどっちを選ぶ。(ボンバーマン事業部)

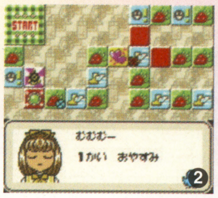
『ボンバーマンマックス』もうひとつのバージョンは“闇の戦士”編だ。主人公はシリーズ初登場のマックス。“光の勇者”編と同じく、爆弾を使って敵を倒していくぞ。ノーマルゲームでプレイヤーが助け出したキャラボンたちは、1体だけ連れていくことができるんだ。ソフトブロックから出現するエサアイテムを与えることで、キャラボンを成長させることが可能。もちろん、ほかのキャラボンと入れ替えることもできるし、エサの種類や量によって成長の度合いも変化していくので、自分好みの育成ができるぞ。育てたキャラボンたちは、ふたりプレイ用のバトルゲームで友だちのキャラボンと対戦させよう。対戦は1対1のオートバトルで行われる。キャラボンには火や水といった属性があるので、相性を考えながら慎重に作戦を練ろう。また、キャラボンどうしを合成することもできるぞ。

スウィートアンジェ

1999年12月17日3,980円
コーエー

甘いお菓子と甘い恋、アナタはどっちを選ぶ？











❶おいしそうなお菓子の完成だ！❷街の中はスゴロク形式で進んでいく。いちばんでゴールすればレシピをたくさんもらえるぞ。❸自分好みのメールを作ってお友だちと交換しよう。❹スウィートナイツのひとりで、クッキーを担当しているランディだ。❺プレイヤーの分身となる4人の女の子。キミなら誰にする？



ここに注目！

おまけ機能が超充実！　通信で、カードの交換やメールのやりとり、着メロ作曲も楽しめるし、相性占いまでついてます！（広報　矢澤さん）

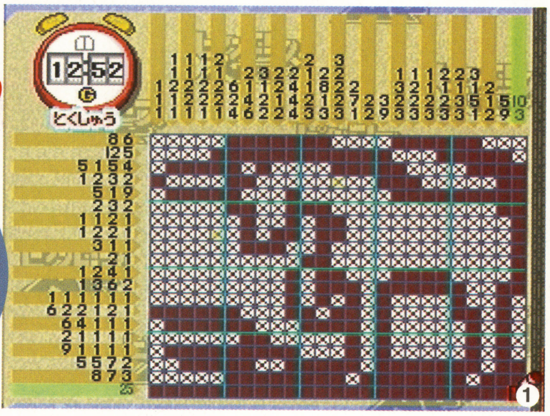
女の子に大人気の『アンジェリーク』シリーズが、お菓子作りのゲームになっちゃったぞ。『スウィートアンジェ』は、お菓子作りの大会“ローズ・コンテスト”での優勝を目指して、“スウィートナイツ”と呼ばれる9人の美少年たちの助けを受けながら、3人のライバルたちと腕を競い合うんだ。お菓子を作るために必要なレシピとカードは、街マップで手に入れよう。スゴロク形式で、止まったマスによってカードやハートがもらえ、レシピはゴールしたときに手に入るぞ。作ったお菓子はそれぞれの担当のキャラクターに味見をしてもらおう。いいカードを使っていれば、評価もきっと高いぞ。友だちと通信ケーブルで、おたがいの誕生日や血液型を入力しての相性占いや、メールの交換、カードやレシピの交換、さらに通信する際のオリジナルメロディを作曲できたりと、おまけ機能も充実しているぞ！！

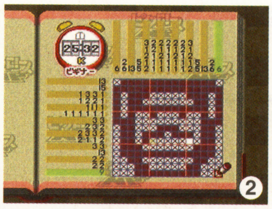
はみだしN64&GB　毎週土曜日『キス♥キス パラダイス』がラジオ日本で好評オンエアー中。“アンジェ”ファンは聞くっきゃない！

ピクロスNP Vol.5

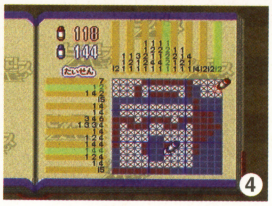
1999年12月1日2,000円
任天堂

根強い人気のパズルゲームと言えばこれ！









❶数字を見てマスをうまく塗っていこう。❷初心者は“ビギナー”モードで練習するべし。❸各モードを制覇すると称号入りの賞状がもらえる。❹対戦にミスは禁物だ！

Fブロック＝2　Bブロック＝1



ここに注目！

『ポケモン』など人気キャラクターが登場してきた“キャラクター”モードですが、今回は『ゼルダの伝説』。こうなるとスマブラ並の豪華キャストですね。
（広報室企画部　改元さん）

NPでコンスタントに新作が発表されている『ピクロス』だが、ついに第5弾の書き替えがスタート。今回フィーチャーされるキャラクターは、『ゼルダの伝説』に登場する登場人物たち。パズルが完成すると“リンク”や“エポナ”などおなじみのキャラクターのかわいいしぐさを見ることができるから、ファンはたまらないはず。『ピクロス』を知らない人のために基本ルールを説明しよう。縦と横に書かれてある数字をヒントにマス目を塗りつぶし、完成させれば絵が浮かび上がってくるというわけ。まずは“ビギナー”モードで簡単な問題に取り組み、すべてクリアーしたら“レギュラー”や“プロフェッショナル”モードにもチャレンジしよう。全モードをクリアーするとおまけ問題も用意されている。友だちと対戦モードで早解き競争もアツイぞ！

はみだしN64&GB　次回の“キャラクター”モードは“ルイージ”……ということはないそうです。

From READERs

今月のテーマ：『64DD』



❶ 栃木県 おこじょ姫



❷ 鹿児島県 時多ノリコ

やっとこさ64DDがでましたね。
（千葉県　16歳　石川　直光）

●今月号の特集記事用に週刊ファミ通のバックナンバーをひっくり返していたら、ビックリするくらい古い号に、64DDの記事を発見！　熟成に熟成を重ねたビンテージもののハードといった趣きかもね。
（ビンテージもいいけどヌーボーもね、の編集者）

64DDのページを増やしてほしい。
（大阪府　17歳　田川　洋介）

64DDの特集をしてください。
（神奈川県　23歳　高久　道康）

●同様投書多数につき、急遽『DDF』の連載が決定！　毎月これでもか！といわんばかりに64DDのアレコレを紹介かつ解析していくので、根をあげずについてこい！　ランドネットの田中社長にもご出演いただこうと、勝手に画策している次第だ！
（突如、体育会系になった編集者）

DDFは58ページ！

64DDでRPGやアクションゲームなど、さまざまなゲームを作ることはできるのでしょうか。
（石川県　15歳　中橋　健太）

●できるっつーか、自分で作んないとつまんないんだよね、64DDは。マリオアーティストで作品を作って、それをランドネットの掲示板で発表するってのが、正しい64DDユーザーの姿です。血反吐をはくまで、作品を作りたおしてつかーさい。ゲーム作成ツールも、そのうちできるんじゃないでしょうか？
（他力本願な編集者）

これからの任天堂は明るいですね。64DD、GBアドバンス、ドルフィンと楽しみにしているハードばかりです。
（愛知県　15歳　舟橋　周作）

●ドルフィンでもPS2でもお互いが刺激しあっていいゲームがどんどん増えてくるといいよね。64DDはとくに楽しみだな。
（プチワラさんからもらったディスクシステムにはまっている編集者）



❸ 京都府 グレート



❹ 神奈川県 李遠ときや



❺ 滋賀県 風世りょう

家の電話回線はひとつしかないし、携帯電話もないし、・・・64DDウ～ン・・・ランドネットができない・・・。電話回線増やすべきか？　ウ～ンでも巨人のドシンヤリテ～。
（徳島県　27歳　鳥井　淳史）

●ランドネットの会員を1年続ければ、64DDをもらえる。2,500円×12ヵ月＝30,000円で64DD＋ソフト6本。安っ！って、ふつうに答えてしまったよ。
（エル・モンターナことDDF担当編集者）

ついに64DDを申し込んじまったよ!!　HAPPY!!　ドシンだべ、やっぱ。月々2500円で、とってもネットできるしさ。64DD最高だよなァ!!　いい感じだよねぇ。

●『巨人のドシン1』の評判はイイですねぇ。飯田さん渾身の力作ではあるんですけど、とてもゆる～い感じがサイコーなんだよね。でも16歳で2,500円が余裕ってことはもしかしてボンボン？（お金持ち）

街中にピカチュのパクリがいる。（友だち談）
（埼玉県　15歳　真下　智行）

●『ピカチュ』のパクリなら問題ないです。『ピカチュウ』のパクリはだめですけどね。
（揚げ足取り編集者談）

アンケートの答えかたによってプレゼントが当たるか当たらないか決まってしまうの？
（鹿児島県　14歳　大山　紗央里）

●じつは、64人のプレゼント係が1時間4分もかけて、ひとりの当選者を決めてるんです。だから64人それぞれの考えがあるんですよ。
（いろんな意見を送ってほしい編集者）

64DD は楽しみにしていますが、クレジットカード以外で手に入れることはできないのですか？（熊本県　21歳　本田　竜大）

64DDにはがっかりです。会員制はいいけど、クレジットカードはひどすぎる！　ためたお金でPS2買っちゃいそうです。
（秋田県　23歳　五十嵐　康洋）

●クレジットカードがなくて憂いていた民よ！　64DDが店頭でも買えるようになってよかったのう。すべては余のはからいじゃ！ふぉっふぉっふぉっ。いやいや、苦しゅうない近う寄れ。
（はたもとNo.5）

❻ 神奈川県 李遠ときや



ワシが松嶋菜々子を死ぬほど好きというのは中学生のようではずかしいから絶対秘密だが、このような機密情報を発信してしまうスパイがこの家にひとりいることはもっと秘密である。
（ハガキ代筆　下の妹13歳T）（岩手県　'99.11.2の天罰）

●はへ？　松嶋菜々子を好きなのは恥ずかしいのか？　つうか、中学生のあいだで松嶋菜々子大ブレイクなの？　こらこら君たち、10年早いわ！
（菜々子も涼子も麗奈もぜんぶ俺のものな編集者）

思ったんですけどプチワラって男？　女？　どっちですか。おしえてくれ。
（新潟県　13歳　佐藤　香織）

読べのプチワラさんへ。いつもプレゼントのことであやまってますが、元気な文も読んでみたいです。
（和歌山県　26歳　池上　利剣）

●その強烈な個性で読べとともに64＋の顔だったプチワラさんですが、いまはほかのお仕事が忙しいようです。読者のみなさんもプチワラさんをぜひ応援してあげてください。男か女かはバックナンバーを捜せば気づくと思いますよ。
（プチワラさんの代わりにプレゼントを送る係の編集者）



TVでの落語番組が極端に少なくてかなしいです。米朝さん、枝雀さん、志ん朝さん、金馬さんがベスト4♡150分テープにつめるだけつめこんで、覚えるまで聞くのが至福です。
（神奈川県　26歳　伊藤　麻衣子）

●ＴＢＳの『落語特選会』が終わっちゃったのは痛いよねえ、ホント。私のベスト4は小三治、談志、志ん朝、染丸です。
（落語好きの編集長）

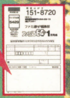
おはがき大募集!

“FromREADERs” では毎号テーマを決めて、アンケートはがきで寄せられた読者のご意見をドーンと掲載しちゃいます。もちろんテーマ以外の内容でもぜんぜんオーケー！　採用者にはファミ通64＋オリジナルの図書カードをプレゼント。おもしろい意見、きびしい意見などをドシドシ応募してくださいッ！　なお、今回のテーマ『64DD』に対する意見が予想以上の反響だったので、次々号も引き続き『64DD』の意見を掲載するぞ。次の募集テーマは『ポケモン金・銀』。新種のポケモンがかわいくてたまらないお姉さんや、子供といっしょにお店に並んだお父さんなど、みんなの意見を大募集。こちらは4月号に掲載する予定です。

ファミ通64＋オリジナル図書カード ☞



ここに書いて送ってくれ！



あて先はこちら
〒151-8024
(株)アスキーファミ通NP編集部
FromREADERs係
E-mail：n64-plus@ml.ascii.co.jp



募集するテーマは『**ポケモン金・銀**』です。

ごめんなさい

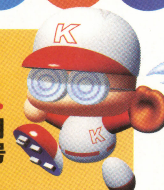
あて先にあるメールアドレスですが、@の後ろにある” ml” が先月号まで” mi” になってました。本当に申し訳ないです。今月号からきちんと直ってますのでメールでもどんどん送ってくださいね。

イラストありがとう!

❶し、渋いぜ、インパさん。宝塚なんかで出てきそう。❷女の子のお目めぱっちり具合がてとってもかわいいっす。はじまりの森はおもしろかった？　❸新ポケモンのマリル。手に持ってるのは風船？　それともしっぽ？　❹みんなは最初にどのポケモンを選んだ？　チコリータは女の子に人気があるのかな。　❺ファイアーエムブレムのサフィだね。緑色の髪がさらさらしてそう。　❻カトチューが怒ってます。みんなも盗作しちゃだめだぞ。



パワプロに注目!



いまだ人気の衰えないパワプロ6! 今月はパワプロ6を扱った6月号から12月号のバックナンバー記事を紹介するぞ!



06 N64ゲーム徹底解析 全16p 070-085



07 N64ゲーム徹底解析 全8p 082-089

7月号 N64ゲーム徹底解析より抜粋

直球に対してはイチ、ニー、サンのリズムを取って、サンの瞬間にインパクト。プロもこのタイミングで打っている。パワプロでは、ほんの少し早めにスイングして引っ張るとボールがよく飛ぶ。



12 パワプロ開発チームインタビュー 110-111

新規加入選手一覧

パスワードが掲載された新規加入選手は以下のとおり。見逃した人は要チェック!

08
- ●ヤクルト ペタジーニ
  一塁手 左打 9
- ●日本ハム フランクリン
  外野手 両打 10

09
- ●阪神 遠山
  左投手 左打 52
- ●阪神 田中
  二塁手 左打 60

10
- ●巨人 入来兄
  右投手 右打 44
- ●中日 岩瀬
  左投手 左打 13

11
- ●巨人 マルティネス
  一塁手 右打 48
- ●中日 福留
  遊撃手 左打 1
- ●西武 松坂
  右投手 右打 18
- ●西武 平塚
  一塁手 右打 29
- ●オリックス 川越
  右投手 右打 20
- ●中日 サムソン
  左投手 左打 17

備品コレクターズ
(略して備コレ)

備コレはもうすぐ誕生かっ!?

『備コレ』とは“備品コレクターズ”の略であり、各ソフトハウスの貴重な備品の数々をゲットし、熱い情熱のこもった質問を送ってくれたキミに、プレゼントするコーナーだ!

前号の募集で着々とはがきが集まりつつあるが、まだまだ足りないぞ。というわけで引き続きコンパイルへの質問を募集中。「ぷよって何?」みたいな質問でもオーケーだ。“FromREADERs備コレ係」”までどんどん送ってくれ!待ってるぞ!





©SEGA ENTERPRISES.LTD.,1999

現在交渉中のソフトハウス。もちろんこれ以外への質問でもオッケーだ。

アテナ/アルトロン/イマジニア/コンパイル/ジョルダン/セタ/ビーピーエス/ポニーキャニオン/魔法/童

官製はがきか、アンケートはがきで応募しよう

必要事項
1. 潜入してほしいソフトハウス
2. 聞いてみたいことアレコレ
3. ソフトハウスへの応援メッセージ



1999. 07 /490yen

特集●徹底検証 ポケモン現象の秘密
緊急スクープ●任天堂が次世代機を発表!
徹底解析●ポケモンスタジアム2/ポケモンスナップ/実況パワフルプロ野球6/WIPEOUT64/ポケモンピンボール/女神転生外伝ラストバイブルI・II ほか

●64DD期待のソフト、巨人のドシン1を手掛けた飯田和敏氏に聞いた64DD、ドシンとは? そして、マリオゴルフ64や、バイオハザード2などの最新情報、ポケモンピンボールの開発チームのインビューも掲載。



1999. 08 /550yen

特集●DOLPHIN ハードウェア編
特報●64DD発売決定
徹底解析●マリオゴルフ64/オウガバトル64/ポケモンスタジアム2/バイオレンスキラー/ウィザードリィI・II・IIIほか
別冊付録●マリオゴルフ64 コースガイドブック1

●世界最大規模のゲームショー・E3のレポートや、いま話題のクリエイターが熱く語る巻頭クロストークもスタート。記念すべき第1回は、宮本茂氏VS.斉藤由多加氏だ!!



1999. 09 /550yen

特集●DOLPHIN ソフトウェア編
特報●ネットワークの機能を使った64DDの可能性!
徹底解析●オウガバトル64/マリオゴルフ64/スター・ウォーズ エピソード1 レーサー/電車でGO! 64/バイオレンスキラー/ファイアーエムブレム ほか
別冊付録●マリオゴルフ64 コースガイドブック2

●スーパーロボット大戦64、実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2などの最新情報も掲載。夏休みゲーム絵日記も見逃せない!



1999. 10 /550yen

特集●NINTENDO SPACE WORLD‘99
徹底解析●オウガバトル64/実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2/電車でGO! 64/格闘伝承/ファイアーエムブレム/マリオゴルフGB
別冊付録●マリオゴルフ64 コースガイドブック3

●マリオゴルフの制作者、高橋兄弟のインタビューや、大好評巻頭クロストークは、糸井重里氏が遊びについて語ってくれた。さらに、ゲームボーイ版・ドラゴンクエストI・IIの情報と盛りだくさん。



1999. 11 /550yen

特報●モバイル21&GBアドバンス
特報●GB用ソフト書き換えスタート!
徹底解析●オウガバトル64/実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2/爆裂無敵バンガイオー/スーパーロボット大戦リンクバトラー/ドラゴンクエストI・II ほか

●任天堂のソフトが一挙に集まったNINTENDO SPACE WORLD'99のアフターレポート。お待ちかねの巻頭クロストーク(糸井重里氏)後半戦。さらに、ポケモン金銀やRPGツクールGBの新情報も必見!



1999. 12 /490yen

特集●ゲームボーイの現在形と未来形
特報●64DD・ランドネットの全貌が判明!
徹底解析●スーパーロボット大戦64/GBドラゴンクエストI・II/牧場物語GB2/ウィザードリィ エンパイア/ファイアーエムブレムトラキア776 ほか

●待望の64DDのサービス開始を速報。巻頭クロストークでは64DDとGBを接続する『64GBケーブル』を使った野心作『DT(仮)』のプロデューサー遠藤雅伸氏がこれからのゲームについて語ってくれた。



2000. 01 /550yen

特集●64DD&ランドネット セメントマッチinファミ通64+
特報●カードヒーロー
徹底紹介●巨人のドシン1/スターツインズ
徹底解析●スーパーロボット大戦64/カスタムロボ
別冊付録●ポケットモンスター金・銀 冒険ガイド①

●待ちに待った64DDソフト、巨人のドシン1の制作者、飯田和敏氏のインタビュー。またゲームボーイ史上に残る名作になるとの声が多いカードヒーローの特報も必見だ。

売り上げTOP10協力店リスト

■北海道
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
TSUTAYA　篠路店／札幌インター店／小樽店／滝川店／美幌店
TVパニック　登別店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／登別店
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ファミコンショップツインズ　桜木店／千歳店
■青森県
TSUTAYA　浜館店
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
そうご電器ソフトYES　東バイパス店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店
■秋田県
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店
■岩手県
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店
■宮城県
TSUTAYA　田子店
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店
■山形県
TSUTAYA　東青田店
Wonder Goo　米沢店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　寿店／南陽ソフト館／桧ソフト館
蔦屋　寒河江店
ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店
■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店
■新潟県
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店
■長野県
Do-!　上田店／茅野店／佐久店／長野東店／豊科店
TSUTAYA　伊那店／南松本店
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店
■群馬県
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店
■栃木県
TSUTAYA　作新学院前店／自治医大店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店
■茨城県
Jack　竜ヶ崎店
TSUTAYA　日立城南店
TVパニック　神立店／土浦店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店
■埼玉県
Do-!　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店
Piw/ぴゅう　北浦和店
TSUTAYA　PIER所沢東店／新所沢店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店／川越店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ　志木店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
トップボーイ　朝霞店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／新所沢店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店／越谷店
プリズムランド　加須店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　霞ヶ関店／所沢店／鶴ヶ島店／入間店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店
■東京都
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Do-!　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩センター店／忠生店／楢原店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／吉祥寺店／国立店
TSUTAYA　三軒茶屋店／大森町駅前店／サンストリート亀戸店／三鷹新川店／椎名町店
TVパニック　蒲田店／雑色店／昭島店／赤羽店
アール　本町店
アイワールド　東大和店
えのもと玩具店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
コユキヤ玩具店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／渋谷店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
新宿TSUTAYA
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
セレクト・イン キムラヤ　サンストリート店
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店／平和台店
トップボーイ　奥沢店／王子店／上板橋店／大井町店
ネバーランド　浜田山店
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／田無店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
ミルキーウエイ　さかい
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ヨッシーのせんべい　初台店
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店
■千葉県
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
トップボーイ　津田沼店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
丸井　柏店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
ヨッシーのせんべい　大久保店／津田沼本店
■神奈川県
BIG　港北NT店
Do-!　16号上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／港北店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／善行店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／長津田店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／平塚店／緑ケ丘店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
ガリバー　京町店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口店／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　東海岸店／白楽店
トップボーイ　東寺尾店／武蔵小杉店／横須賀店／横須賀中央店パート2／菊名店／新城南口店／新百合ヶ丘店／逗子店／塚越中央店／綾瀬店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店
■山梨県
Do-!　向町バイパス店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店
■静岡県
100満ボルト　浜松本店／駅南店
Do-!　岡町店／裾野店／北脇店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ドリーム
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店
■愛知県
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
TSUTAYA　上社駅前店／新城東店
一休さん　本店／御器所店／大曽根店／南区店
エイデン　岡崎店／蟹江店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハーモニー　高蔵寺店
ハイパーファミコング　上和田店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコンランド　豊橋小松店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／津島店／アピタ港店／一宮北店／稲沢小池店／岩倉店／江南店／桜木店／尾西三条店
ファミラン　豊田南店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店
■岐阜県
COMG!　茜部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鶉沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
TSUTAYA　ノースウエスト店／糸貫店
エイデン　高山店／多治見インター店／大垣店／大垣南店／美濃加茂店／瑞浪店
キッズクラブチャオ　明智店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
バローキッズクラブチャオ　領下店
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店
マジカルステーション　土岐店／各務原店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店
■三重県
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
クロスロード
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
ビルフェロー　桑名 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店
■奈良県
遊コン　奈良店
■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
おもっちゃマン　和歌山店
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店
■滋賀県
PAPYRUS　八日市店
TSUTAYA　浜大津アーカス店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
マジカルガーデン　堅田店
■京都府
(株)あさだ
TSUTAYA　西院店
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　常盤店／大将軍店／梅津店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店
ビルフェロー　亀岡サティ店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店
■石川県
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／金沢いろは店／井林店
■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／清水店／二口店
■福井県
TSUTAYA　若杉店
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　エスカ店／神明店／武生店
■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
TSUTAYA　東香里店／梅田堂山店／美章園店
ヴイステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ
スタンバイあにまにあ
そごう大阪店 おもちゃ売場
蔦屋書店　ベルパルレ国道1号線店
トイプラザ　光明池店
トップボーイ　摂津富田駅前店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／万代店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップ ジョイ　寝屋川駅前店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店／谷六店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
ヤマギワソフト　大阪店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店
■兵庫県
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Tokio　つかしん店
TSUTAYA　阪神出屋敷駅店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　芦屋店／春日台店／水道筋店／西明石店／打出店／白川台店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
ファミーズ　サンクスパラ公園店／サンクス西野店／サンクス大鹿店
ファミコンショップPOPLAND　須磨店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／逆瀬川店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／学園都市店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店
■広島県
COMG!　福山蔵王店／本通店
TSUTAYA　楠木店
ゲームアーク　因島店／呉店／三原店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
遊コン　福山店
■岡山県
EVE　水島店
TSUTAYA　ノースランド店／清輝橋店／倉吉店／津島モール店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!
■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店
■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店
■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
トップボーイ　幡生店／稗田店
丸和　小郡店
■香川県
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴイステーション　屋島店／丸亀店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店
■徳島県
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店
■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店
■愛媛県
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー
■福岡県
COMG!　永犬丸店
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／大牟田駅前店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　ザ・モール小倉店／城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル
■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店／
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店
■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店
■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日出店／日田店／別府店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館
■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ファミコンソフト パル
ベストソフトタウン　都城店
ベストビデオ　大塚店 TVゲームコーナー／日南店 TVゲームコーナー
■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店／鹿屋店
マリオの店　城西店／西駅店
■沖縄県
TSUTAYA　山内店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

JUSCO
ジャスコ株式会社
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

カメレオンクラブ
全店

ファミコンショップ わんぱくこぞう
全店

7-ELEVEN
全店

全店

サンクス
全店

FamilyMart
全店

四国スパー
全店

LAWSON
全店

ファミ通64+ Nintendo powered by ファミ通

STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　田原誠司
副編集長　宮川 隆
デスク　山本善宣
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／永山洋輔／美谷広海／高島 朗
制作スタッフ　松井咲子／宮本大輔
ライティング
牛乳　巨人のドシン1　120
後藤 勝　特集　Beyond the N Ages　18
坂田克己　ゲームのハテナ　134
末岡大祐　ファィアーエムブレム トラキア776　114
鈴木ドイツ　スーパーロボット大戦64　64
高畑正幸　ステーショナリー・ショーケース　112
長尾 剛　ポケモン☆シェルター　125
行谷則敏　DDF　58
長谷部 勲　悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンドオブコーネル～　80
プラトン　木村 純　ドンキーコング64　88
増田 厚　WIZでござるよニンともカンとも　128
三須隆弘　ポケットモンスター金・銀　別冊付録
百渓 曜　マリオパーティ2　98
山田修治　ポケモン☆シェルター　122
デザイン
Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則　COMING UP NEXT　34　ニンテンドウパワープレイングマニュアル　52
Ash Graphics　ステーショナリー・ショーケースFormat　112　ゲームのハテナ Format　134
石川瑞生　マリオパーティ2　98
小池 光　MOMTHLY SOFT FILE Format&Icon　136
diceKsaito 斉藤大助　スーパーロボット大戦64　64
プリグラフィックス　カードヒーロー　30
ブルー　中村 治／岡田克己　マリオゴルフ倶楽部　126　ポケットモンスター金・銀　別冊付録
PROPELLER プロペラアートワークス　ポケモン☆シェルター　122
PEPPER SHOP ペッパーショップ　古賀 学　HOBBY ENGINE Format　106
マッハ55号　小西忠明　DDF　58　悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンドオブコーネル～　80
ライトグラフィックス　能登伸治　特集　Beyond the N Ages　18　ウィズでござるよニンともカンとも　128
ララスー・プーポ・ラボ　巨人のドシン1　120
Leeway STUDIO リーウェイスタジオ　岸本治恵　64++　130
rocka graphica ロッカ・グラフィカ　真々田 稔　ファィアーエムブレム トラキア776　114
ワンダーハーツプラネット　ドンキーコング64　88
フォトグラフ　スタジオアトム
イラストレーション
秋山曜子　21世紀のおもちゃ　110
杉山真理　ドンキーコング64　88
千原 航　NEXT ISSUE 154
西小野ゆうこ　ゲームのハテナ　134
制作進行　樽本義之／藤田 昇
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業　後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　任天堂株式会社

NEXT ISSUE

ファミ通64+ 3月号

アスキー
2000年1月21日発売
特別定価550円(税込み)



『ポケモン金・銀』の別冊付録がいよいよ完結。1999年を網羅したソフトカタログも加わり、次号は豪華2大付録つきでお送りするぞ！　ゲーム攻略は『ドラキュラ外伝』に『ドンキーコング64』、『マリー&エリーのアトリエ』、『ファイアーエムブレム』など。N64オリジナル版『バイオハザード』の速報や、発売が待たれる『カードヒーロー』の続報、店頭販売に踏み切ったランドネットの最新情報も見逃すな！

3月号は 1月21日(金)発売

特別定価 550円

ゲームWave

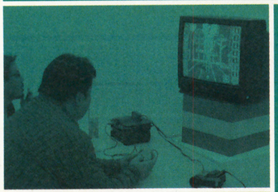
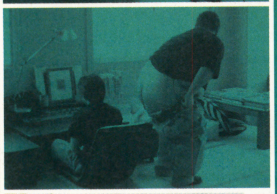
GameWave

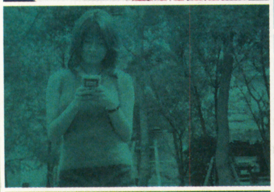
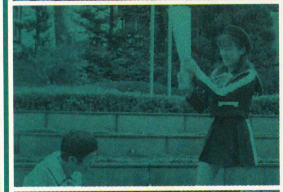
ゲームの情報と頭の悪さは日本一の情報番組！

ON AIR

テレビ東京	深夜 1:15〜1:45
テレビ大阪	深夜 1:45〜2:15
テレビ愛知	深夜12:45〜1:15

毎週水曜日絶賛放送中！




Main Feature Articles

＊豪華ゲストを迎えての爆笑トークゲーム番組

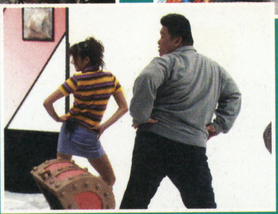
毎週水曜日深夜の合い言葉、"ビバ！ ゲームWave＆ラヴ＆ピースinハワイ！"。え？ ハワイ？ えーワケわかりません。ワケがわからなくても、ちゃんと見てくれよ。夜露死苦。毎回豪華ゲストをお迎えしてのトーク形式となり、いままで以上に内容も濃くなった当番組。有名ゲームクリエイターはもちろん、ゲーム業界の偉人変人まで、じゃんじゃんバリバリお呼びしちゃってます。新コーナーも充実野菜、司会の伊集院＆川村はもちろん、我らが浜村編集長、そしてアンタッチャブルまでもがテンションあげて、最新のゲーム情報をピザーラお届け。大爆走中のゲームWaveは、毎週水曜日深夜ですよーだ！



⬆ネッキーが映えるスタジオセット内に、ゲーム業界人をゲストとしてお迎えしちゃう。



⬆どんな業界ウラ話が飛び出すのか？ 目玉も飛び出すぞ。



⬅笑いが絶えないゲーム情報番組。いいから見ろって。

Famitsu News Express

＊ファミ通 NEWS EXPRESS

週刊ファミ通をはじめとするファミ通グループ各誌との連動企画。週刊ファミ通で紹介された"速報"、"特報"などの最新ゲーム情報はもちろん、ゲーム業界の旬な出来事、話題の有名ゲームクリエイターのインタビューなどが満載。そのうえ放送日翌日（木曜日）に発売されるゲームソフトを厳選して紹介するIN STORE NOW！のコーナーも注目。

Premiam Talk Show

＊浜さん・光のすげぇーイイ話



ヒーゲー！ ヒーゲー！ デーブ！ デーブ！ な、なんと、あの偉いヒゲと、おもしろいデブのトークコーナーが復活！ その名も浜さん・光のすげぇーイイ話。"ちょっといい話"から"すげぇーイイ話"にパワーアップ。ようは、ゲームオヤジふたりがゲーム業界の裏話で盛り上がる。放送できない内容ばっか！

Truth of Rumor

＊アンタッチャブルの ゲーム界 噂の真相



ゲーム業界のあらゆる噂を追いかけ、アンタッチャブルが大暴れ！ お色気はまったくナシ。男臭さ丸出し企画！

Gamer School

＊熱血!! ゲーマー予備校



ゲーム音痴の川村ひかるを女ゲーマーに育てるため毎回ゲームに関する試練を与え、それをクリアーしていく企画。お色気は少しアリかな？ 川村ひかるちゃんのオッパイはでかい。

提供
ドリームキャスト / 任天堂 / ランドネットDD / 他

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 2月号のアンケートにお答えください

❶ ファミ通64+の2月号でおもしろかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

❷ 逆につまらなかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	64+ MONTHLY DATA	17	徹底解析　悪魔城ドラキュラ黙示録外伝
2	あそぶのうみそ・中村光一	18	徹底解析　ドンキーコング64
3	特集　Beyond the N Ages	19	徹底解析　マリオパーティ2
4	カードヒーロー	20	HOBBY ENGINE
5	糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！	21	21世紀のおもちゃ
6	ドンキーコング ディンキー&ディクシー	22	ステーショナリー・ショーケース
7	スーパーマリオRPG2	23	徹底解析　ファイアーエムブレム トラキア776
8	星のカービィ64	24	巨人のドシン1
9	ゼルダの伝説 外伝	25	ポケモン☆シェルター
10	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～	26	マリオゴルフ倶楽部
11	ガントレット	27	WIZでござるよニンともカンとも
12	F-1 WORLD GRANDPRIX for GAMEBOY COLOR	28	64++　ヨッシーストーリー
13	RPGツクールGB	29	ゲームのハテナ
14	ニンテンドウパワープレイングマニュアル	30	MONTHLY SOFT FILE
15	DDF	31	From READERs
16	徹底解析　スーパーロボット大戦64	32	付録：ポケットモンスター金・銀冒険ガイド2

料金受取人払

代々木局承認

5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

郵便はがき

151-8720

(受取人)
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部

ファミ通64+ 2月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
☎(　　)　―		希望するプレゼント番号(p.135)		
Eメールアドレス				

本書に対するご意見・ご感想　ペンネーム　匿名希望

※本書に対するご意見・ご感想はFrom READERsに掲載される場合があります。

ファミ通64+ 2月号アンケート

エンピツで記入して下さい

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

3 学年・職業

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

5 N64ゲームの購入数

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

6 GBゲームの購入数

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

7 1ヵ月のおこづかい

1 2 3 4 5 6 7 8

8 ゲームにかけるお金

1 2 3 4 5 6 7 8

9 インターネット

1 2 3 4 5

10 購読している雑誌

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

11 ゲーム以外の趣味

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

12 NPの書き換え

1 2 3 4

13 NP書き換え希望のゲーム

GB		SFC	

14 期待の新作ゲーム

3 学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

4 あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.ゲームボーイカラー 3.ゲームボーイライト 4.ゲームボーイポケット 5.ゲームボーイ 6.スーパーファミコン 7.ファミコン 8.プレイステーション 9.ポケットステーション 10.セガサターン 11.ドリームキャスト 12.ビジュアルメモリ 13.ワンダースワン 14.ネオジオ 15.ネオジオポケット 16.ネオジオポケットカラー

5 あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

6 同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

7 あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？
1.500円以下 2.〜1000円 3.〜2000円 4.〜3000円 5.〜5000円 6.〜10000円 7.〜20000円 8.20001円以上

8 おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.〜1000円 3.〜2000円 4.〜3000円 5.〜5000円 6.〜10000円 7.〜20000円 8.20001円以上

9 あなたはインターネットをやったことがありますか?
(やったことがある人でEメールアドレスを持っている人は表面に記入してください)
1.ない 2.やってみたいとは思う 3.やったことはあるが頻繁にはやらない 4.頻繁にやっている 5.ホームページを持っている

10 あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.コロコロコミック 16.コミックボンボン

11 ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。
1.スポーツ 2.スポーツ観戦 3.釣り 4.プラモデル・模型 5.カラオケ 6.CD鑑賞 7.アニメ全般 8.映画鑑賞 9.ビデオ鑑賞 10.トレーディングカードゲーム 11.読書 12.パソコン 13.落語 14.その他

12 あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

13 ゲームボーイ、スーパーファミコンのなかで、ニンテンドウパワーの書き換えに入れて欲しいゲームを教えてください。

14 これから発売されるニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DD、ドルフィンのソフトで欲しいものを教えてください。(3つまで)

ご協力ありがとうございました。



TECMO
Monster Farm Battle Card GB
モンスターファームバトルカードGB
©TECMO, LTD. 1999
モンスターファームがゲームボーイで登場!!
円盤石に封印させているモンスターを誕生させ、最強チームを作りあげろ!!
緊急速報
ヒノトリキャンペーン実施決定
「モンスターファームバトルカードGB」を買うとヒノトリ誕生パスワード入りバトルカードをプレゼント。
さらに、今、予約すると…
伝説の"ヒノトリ最強技"誕生パスワード入りバトルカードをプレゼント。
急いで予約しよう!!
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。Licensed by NINTENDO
GAME BOY COLOR
初回限定版
GAME BOY COLOR
ゲームボーイ＆カラー共通カートリッジ
通信ケーブル対応
1999年12月発売予定
標準小売価格:3,980(税別)



月刊ファミ通64+（プラス）【2000.02 12/21発売号】
ファミ通64+ ロクヨン＋プラス
●平成12年2月1日発行（毎月1回1日発行）●第2巻 第2号 通巻8号
●発行所　株式会社アスキー　●発行人／編集人　浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111（大代表）
Nintendo powered by ファミ通
特別定価 550円 本体524円
T1107855020555
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　©ASCII 2000　雑誌 07855-02

月刊ファミ通64+(プラス)
[2000.02 12/21発売号]

ファミ通64+ ロクヨン+プラス

●任天堂大特集!!

●中村光一インタビュー

●別冊付録『ポケットモンスター金・銀』52ページ冒険ガイド②

ASCII